Tot.246

22年头一回——PS3《最终幻想XIII》官方中文版5月发售!

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



焦点
微软X10盛会特报
深度前瞻 光环 致远星/神鬼寓言III
X360年度重头作品详情公布

特快专递 **星之海洋4** 国际版

新春攻略宣言
永恒的尽头
神曲 地狱篇
生化奇兵2
勇者斗恶龙VI

Gamehalo
生化5 导演剪辑版
文字评测+游戏电影
新佣兵模式 | 威斯克计划披露 | 新角色体验
失落的噩梦 徽章收集影像攻略
超级街头霸王IV 动画宣传片&新角色宣传片 春丽VS.茱莉 动画片头
战神III 最新宣传影像 | 暴雨 试玩版体验
失落的星球2 战争机器角色宣传片
阿凡达：创造潘多拉的世界

前线狙击
战国BASARA 3
怪物猎人 边境 Online
超级街头霸王IV

特别企划
业界新春贺卡大集锦
来自22家游戏厂商的新年祝福

2010.3B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
06>

本期赠品 155分钟DVD

特稿 **使命召唤 历史的幕后**


北通 BETOP
防伪1分钟—北通3.15轻松维权
详情请登陆北通官网：www.betop-cn.com
手感之王
北通球王2手柄
L
R
北通 BETOP
SELECT
TURBO
START
北通球王2(无线六轴震动版)
产品型号：BTP-2269
对应平台：PS3全系列主机
产品特点：零延迟无线手柄，六轴加速感应功能，内置锂电池。
无线
北通球王2(六轴震动版)
产品型号：BTP-2268
对应平台：PS3全系列主机
产品特点：六轴加速感应功能，模拟震动效果，按键压力感应功能。
有线
北通球王2(震动版)
产品型号：BTP-2267
对应平台：PS3全系列主机
产品特点：模拟双震动效果，按键压力感应功能，经典PS3手柄外形架构。
有线
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 郑州闯关族 | 兰州格林电玩 | 新疆海胜电器 | 成都星海电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 广州任我行 | 深圳梦天堂电玩 | 南宁鸿立电玩
上海DIY游戏乐园 | 杭州精灵电玩 | 南京风云电玩 | 济南数码引擎电玩 | 沈阳小陆游戏机 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 长沙恒源电玩 | 南昌火暴电玩 | 福州聚友电玩 | 贵阳巍巍电玩
北通：专业娱乐外设品牌 www.betop-cn.com 免费防伪专线：800 8108 315 服务热线：400 6754 300 广州市品众电子科技有限公司 拥有北通·娱乐更轻松
客服专线 400 6754 300
免费防伪专线 8008108315 详见产品防伪贴

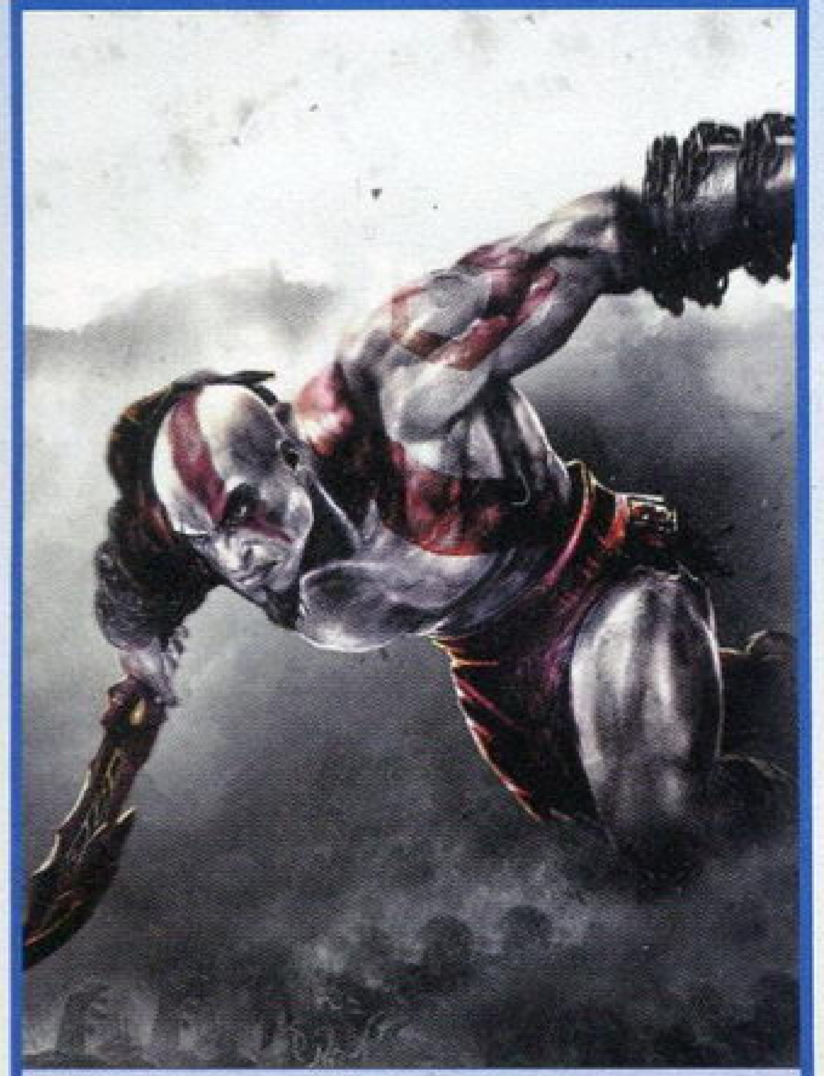


广东总代理
中天电子（广州）有限公司
www.zhongtiandianzi.com

地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address:Guang zhou New Asia international electronic & Digital CityBuilding 18 NO.1809, Guang zhou City, china
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax:86-20-22080246-807

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



3B
总第246期

COVER STAFF
封面用图：《战神III》
封面设计：一刀

©Sony Computer Entertainment America Inc.

游戏情报站 …… 4
焦点 …… 9
排行榜 …… 16
黄金眼 …… 18
新作短波 …… 28

游戏情报站要闻
传统大作爆发！任天堂强悍阵容亮相！ 4
《最终幻想XIII》官方中文版5月发售 5
三上真司新作公布 5
Rockstar《黑色洛城》详情公开 6

前线狙击
怪物猎人 边境 Online 21
超级街头霸王IV 24
战国BASARA 3 26







健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





游戏进行时 …… 78
软硬兼施 …… 80

攻略透解
神曲 地狱篇 31
生化奇兵2 38
永恒的尽头 50
勇者斗恶龙VI 60

特快专递
生化危机5 导演剪辑版 72
星之海洋4 国际版 76



游风艺苑 …… 100
读编往来 …… 102
小编寄语 …… 108
发售表 …… 110

收藏者：

收藏日期：



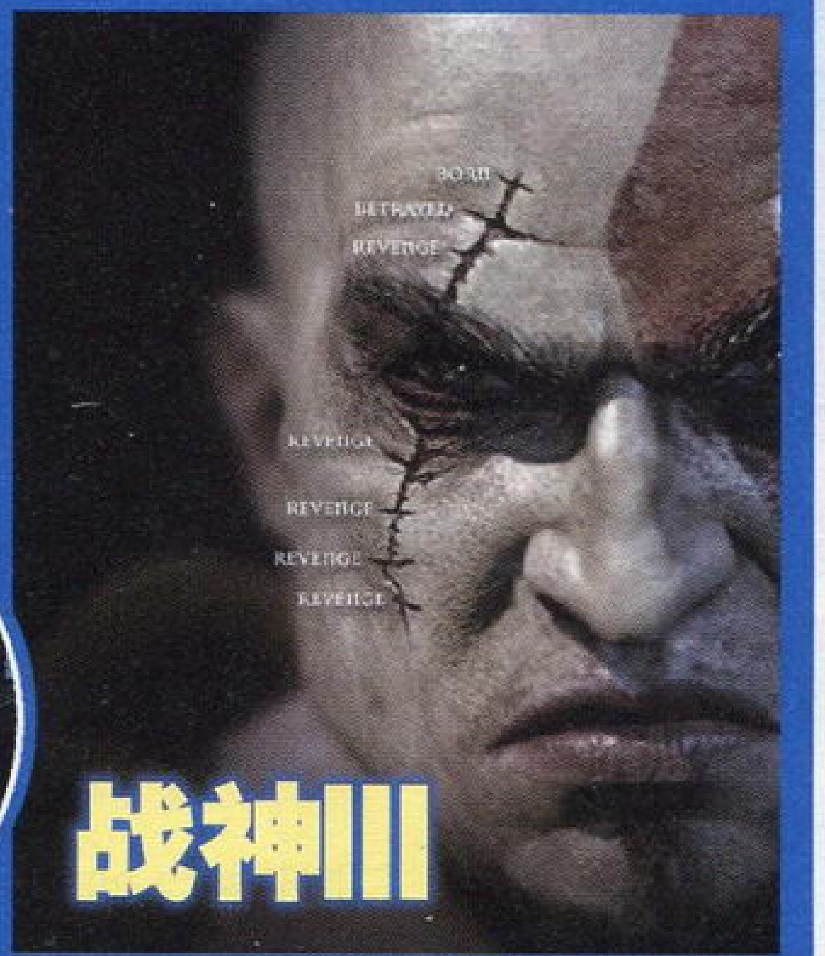
多边共享区 …… 82
华立·街机新时代 …… 84
自由谈 …… 86
战国天下布武 …… 89
特别企划 …… 90
特稿 …… 94



Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容





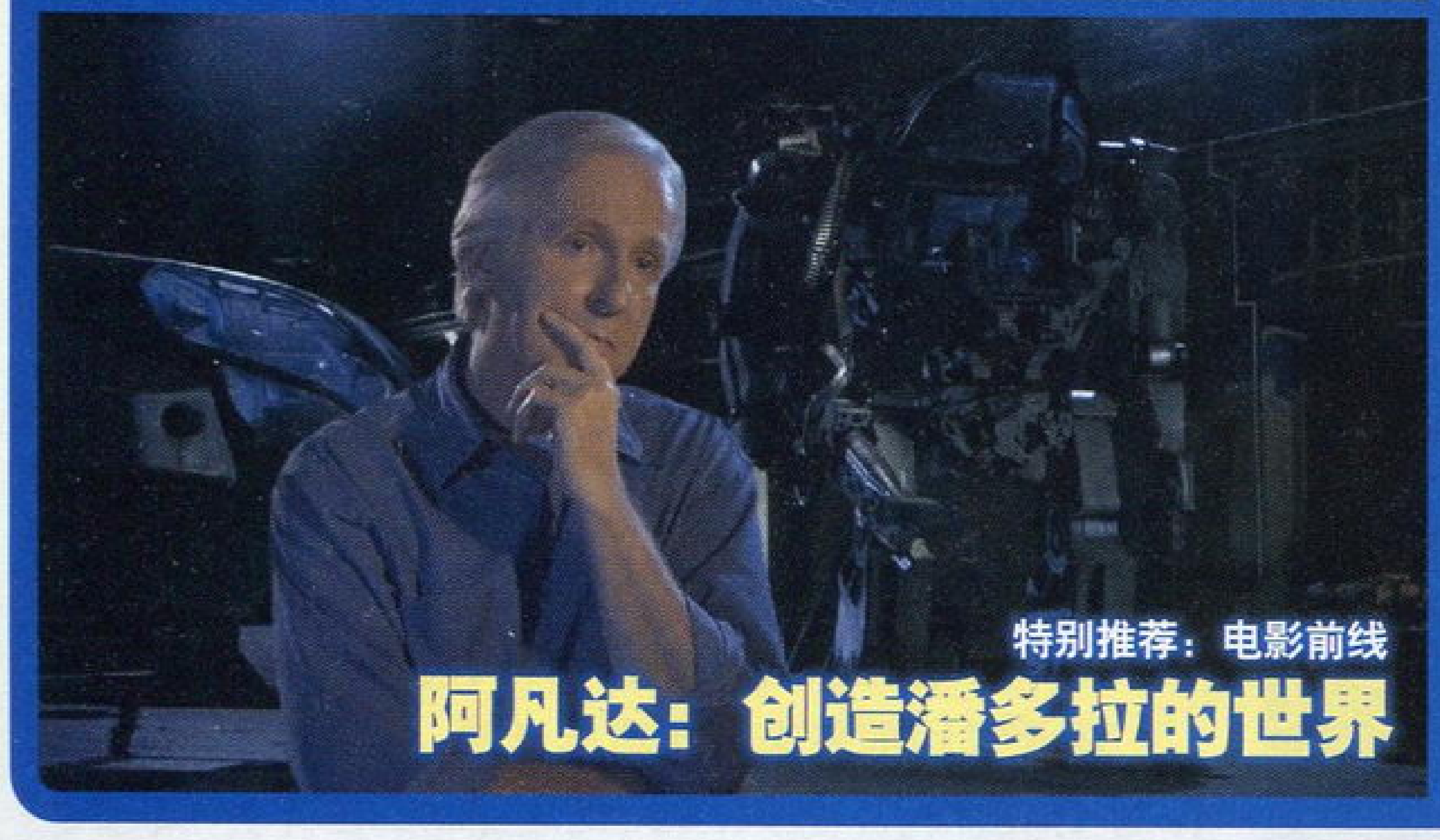












新作影像集锦

超级街头霸王Ⅳ
春丽VS.茱莉 动画片头&动画宣传片&新角色宣传片
超级马里奥银河2
战神III
征服
分裂细胞 断罪 宣传片&实际游戏演示
赤钢铁2
光环 致远星
心灵杀手
战地 恶人连2
丧尸围城2
失落的星球2 宣传片&战争机器角色宣传片
怪物猎人 边境 Online
越狱 阴谋
前线任务 进化
钢铁侠2
尼尔
九十九夜Ⅱ
荒野大救赎
火影忍者疾风传 终极忍者风暴2
VR战士5 FINAL SHOWDOWN
北斗无双
如龙4 传说的继承者
死或生 天堂

特别收录

游戏电影
生化危机5 导演剪辑版
新增剧本 失落的噩梦
失落的噩梦
徽章收集影像攻略
新佣兵模式「佣兵集结」
新追加角色瑞贝卡
村庄关卡150连清版影像
一球成名2010 Vol.6
最佳进球TOP5+最强5大任意球
暴雨 试玩版体验
游戏广告欣赏
勇者斗恶龙Ⅵ 永恒的尽头 等
电影前线
《阿凡达》：创造潘多拉的世界
ENDING SONG
DEFEND LOVE

本期光盘特别附赠

近期游戏壁纸+游风艺苑作品精选+《魔塔大陆3》角色音乐

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 2010

深受玩家好评的"一球成名"栏目又回来了！从即日起，"一球成名2010"向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！



入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明"一球成名"！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

生化危机5 导演剪辑版 ①	Capcom ②	动作射击 ③
④ 多机种	Biohazard 5: Alternative Edition ⑤	⑥ 日版
	2010年2月18日 ⑦ 1～2人 ⑧	4990日元 ⑨
	对应机种为PS3及X360 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC
VR战士5 FINAL SHOWDOWN 光盘

NDS
KERORO军曹RPG 骑士、武者与传说的海盗 29
ROOMS 神秘的移动房间 28
三国志DS 3 20
世界树迷宫III 星海的来访者 29
勇者斗恶龙Ⅵ 19 60
勇者斗恶龙Ⅸ 78

PS3
MAG 19
暴雨 18 光盘
北斗无双 光盘
波斯王子 遗忘之沙 30
超级街头霸王Ⅳ 光盘
钢铁侠2 光盘
荒野大救赎 光盘
火影忍者疾风传 终极忍者风暴2 光盘
街头滑板3 30
魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗 20
尼尔 光盘
前线任务 进化 光盘
如龙4 传说的继承者 光盘
丧尸围城2 光盘
神曲 地狱篇 20 31
生化奇兵2 18 38
生化危机5 导演剪辑版 19 72 光盘
失落的星球2 光盘
世界足球 胜利十一人2010 光盘
星之海洋4 国际版 20 76
永恒的尽头 19 50
越狱 阴谋 光盘
战地 恶人连2 光盘
战国BASARA 3 26
战神III 光盘
征服 光盘
最后的反抗 20

PSP
噬神者 19
死或生 天堂 28 光盘

Wii
ROOMS 神秘的移动房间 28
超级猴球 平衡摇摆 20
超级马里奥银河2 光盘
赤钢铁2 光盘
英雄不再2 垂死挣扎 20
战国BASARA 3 26

X360
北斗无双 光盘
波斯王子 遗忘之沙 30
超级街头霸王Ⅳ 24 光盘
分裂细胞 断罪 光盘
钢铁侠2 光盘
光环 致远星 10 光盘
怪物猎人 边境 Online 21 光盘
荒野大救赎 光盘
火影忍者疾风传 终极忍者风暴2 光盘
街头滑板3 30
九十九夜Ⅱ 光盘
尼尔 光盘
前线任务 进化 光盘
丧尸围城2 光盘
神鬼寓言III 14
神曲 地狱篇 20 31
生化奇兵2 18 38
生化危机5 导演剪辑版 19 72 光盘
失落的星球2 光盘
世界足球 胜利十一人2010 光盘
心灵杀手 光盘
永恒的尽头 19 50
越狱 阴谋 光盘
战地 恶人连2 光盘
征服 光盘

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶　王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健　许浩斌　王锐愚　林思远　颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年3月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

01.29 任天堂召开决算说明会，宣布《口袋妖怪》NDS正统续作将于年内发售，《异度传说》原班人马新作《异度之刃》以及坂口博信RPG新作《最后的故事》公开。

02.02 Koei Tecmo宣布多款大作延期，财季亏损18.4亿日元，公司股价大跌近10%。

02.05 台北国际电玩展开幕，SE制作人桥本真司在SCE台湾分公司的发布会中宣布5月份推出中文版《最终幻想XIII》。

02.11 微软于旧金山召开X10记者招待会，宣布多款大作发售计划及《光环 致远星》、《神鬼寓言III》等大作详情。

02.12 Activision Blizzard宣布上财季亏损2.86亿美元，音乐游戏销量暴跌是主要原因，为此AB开始对旗下多家负责开发音乐游戏的工作室进行关闭与裁员处置。

02.13 育碧公布财报，表示将强化其核心游戏系列，同时公开《幽灵行动 未来战士》。

02.19 SCE美国分公司宣布开始进行购买PSP go送游戏的限期促销活动。

02.23 华纳公司宣布收购《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》开发商Rocksteady工作室。

02.25 任天堂在美国和欧洲召开"全球峰会"公布了美版NDSi XL、《超级马里奥银河2》、《银河战士 另一名战士》等大作的发售日与游戏详情。

NOTEPAD

特报 SPECIAL 传统大作爆发！任天堂强悍阵容亮相！

任天堂于1月29日召开决算说明会，公布了第三财季（10～12月）的业绩，同时在该会中还爆出了众多大作消息，包括《口袋妖怪》最新作、RPG新作《异度之刃》和坂口博信新作《最后的故事》等。可见任天堂在接下来的一个财年里将会全力推进其在传统游戏类型上的发展。

第三财季是年末商战的季节，所以业绩备受关注。虽然任天堂在2009上半年的表现相当糟糕，但年末商战期间再次表现出霸者风范。由于该季度的出色表现，使得任天堂在4～12月的三个财季里总销售额达到1.2万亿日元，不过仍然比2008年同期下降了23%；利润也下降了9%，为1926亿日元。由于NDSi在欧美上市，以及NDSi LL在日本发售的刺激，这段期间NDS系列主机总计销量达2335万台，不过同样是比2008年同期的2560万台有明显下降。这段期间Wii的销量为1700万台，同比降低300万台。《Wii Fit Plus》(1016万套)、《新超级马里奥兄弟Wii》(1055万套）和《Wii Sports 运动胜地》（1358万套）这3款都实现了当初定下的千万套目标销量，Wii的软件销量总计为1亿5664万套。

《口袋妖怪》完全新作年内发售

自从2006年9月在NDS上推出《口袋妖怪 钻石·珍珠》以来，这个怪物级系列虽然陆续推出了多个重制与衍生作品，但是一直没有真正的续作公布。在发布会中，岩田聪特别强调真正的续作已经在开发中，预定于2010年内在NDS上推出。本作将会出现大量全新口袋妖怪，目前公开的有"佐罗亚"及其进化形态"佐罗亚库"，它们将会在本作的新舞台中登场。而且在游戏发售之前，它们将于2010年7月10日公映的剧场版《口袋妖怪 钻石·珍珠幻影之霸者佐罗亚库》中登场。

本作将会在之前从未见过的"新境地展开冒险故事"，这将会是系列的一个革新之作，会增加不少新机能与新要素。尤其令人关注的是，一直以来都没有什么变化的游戏画面与战斗系统将会有重大进化。GameFreak开发部长增田顺一表示，作为第五代《口袋妖怪》作品，本作会有翻天覆地的变化，甚至将令人不禁产生"这真的是《口袋妖怪》吗?"的疑问。



佐罗亚库

佐罗亚

"异度"原班人马新作

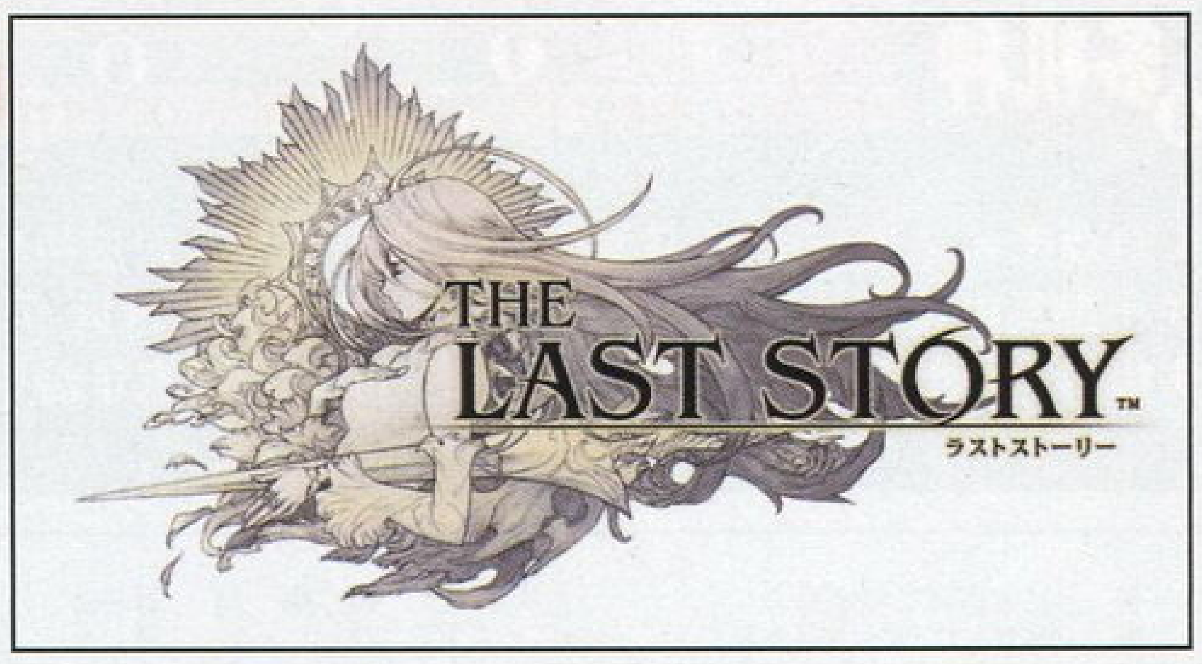


去年E3展中，任天堂悄然公布了一款名为《Monado: Beginning of The World》的游戏，不过当时没有公布任何相关信息。如今终于判明该作正体：它是由《异度传说》开发商Monolith Soft开发，该系列制作人高桥哲哉监制，游戏名为《异度之刃》(XenoBlade)，是一款对应Wii平台的RPG。

任天堂目前并未公布本作详情，高桥哲哉表示本作与《异度传说》无关，采用的是全新的世界观与故事。之所以采用"异度"之名，只是为了给自己开发的作品做一个有共同点的标记而已。

坂口博信打造Wii RPG新作

《最终幻想》之父坂口博信曾经在个人博客中透露其正在开发一款RPG大作，在这次的任天堂决算说明会中，确认该作是一款对应Wii的RPG新作，名为《最后的故事》(The Last Story)，预定2010年内发售。本作是由坂口博信成立的MistWalker公司开发，预定3月份公开详情。



即便是《FF XIII》也耗费了3年半的时间制作，如果我们要以与之同等的水平重制《FF VII》，那就需要3年半的3倍到4倍时间来准备。



《最终幻想XIII》制作人北濑佳范日前表示，"如果能在1年之内将所有重制所需的硬件设备和开发环境都准备妥当"，就有可能制作《最终幻想VII》重制版，但是目前看来要做这么个游戏可能要花十几年，所以很不现实。

业界声音

特报 SPECIAL 任天堂全球发布会公开大作档期

任天堂决算说明会召开的一个月后，美国与欧洲的任天堂分公司相继召开发布会，公布了今年的几款重点大作发售计划。美国当地时间 2 月 24 日，美国任天堂召开“全球峰会”，公布了《超级马里奥银河 2》等大作的发售日。另外，任天堂宣布 NDSi LL（美版名为 NDSi XL）将于 3 月 28 日在美国发售，定价为 190 美元。

去年 E3 展期间公布的《超级马里奥银河 2》将会比人们预想的更早上市。本作美版发售时间为 2010 年 5 月 23 日，现场公布了关于本作的一些新特性，例如可以使用钻子把星球钻穿，从星球的另一面冒出来，这样就可以抵达原本不可能到达的地方。玩家还可以利用钻子从地底攻击敌人。本作 90% 的关卡都是全新关卡，另外来自前作的 10% 的关卡也会有全新结构。

由 Team Ninja 与 D-Rockets 合作开发的 Wii 新作《银河战士 另一名战士》确定将于 6 月 27 日登陆北美。本作将会大大强化剧情、互动性与电影化演出效果。游戏采用了 3D 与 2D 结合的玩法，只要横握遥控器手柄就可以进行平台动作部分的操作，而在主视角探索与射击模式下需要结合遥控器与双节棍手柄。



▲《银河战士 另一名战士》中穿插的 CG 动画很有 Tecmo 的作品特色。

几个已经在日本推出的大作将会在任天堂的帮助下全力进军美国。《怪物猎人 3 tri》美版将于 4 月 20 日发售，美版支持 WiiSpeak 语音聊天系统，而且美版的网络模式将免费提供。另外 Square Enix 的《勇者斗恶龙 IX》美版确定将由任天堂发行，预定 2010 年夏季发售。

> **今年开始我马不停蹄地走访了全部 15 家最大的发行商，听到的全是溢美之词。**
>
> 
>
> SCE 美国分公司发行商关系部高级副总裁 Rob Dyer 日前表示，与一年前相比，今年第三方对 PS3 可谓干劲十足。他说：“当我走进 EA 时，他们说《麦登》只在 PS3 上有增长，当我走进 Activision，他们说《吉他英雄》也是如此。”他还说 PS3 在欧洲已经超过 X360，在日本“压根就当他们不存在了”，而在美国“我们也将赶上并超越他们”。
>
> 业界声音

软件 SOFTWARE 《GTAIV 自由城轶事》移植 PS3

微软曾经花费 5000 万美元获得了《横行霸道 IV》的两张 X360 版独占资料片，但是这两个资料片的下载版与后来推出的零售合集销量不够理想，所以 Rockstar 已经决定于 3 月 30 日推出 PS3 版。PS3 版与 X360 版一样会推出零售合集《自由城轶事》，同时也会在 PSN 上单独提供两张资料片的下载。

软件 SOFTWARE 《孤岛危机 2》挑战家用机最强画面！



以“画面最强”著称的《孤岛危机》至今仍被认为是一款家用机无法做到的游戏，但开发商 Crytek 最近表示，将于年内在 PS3 和 X360 上推出的《孤岛危机 2》画面将超越只在 PC 上推出的前作。这是首款使用 CryEngine3 开发的游戏，Crytek 将用它证明该引擎能将家用机的性能发挥到极限。

《孤岛危机 2》的故事发生在前作的 3 年后，纽约、东京、伦敦等大城市都遭到外星人的袭击，全球人口数量锐减。由于与外星人的战斗从孤岛扩大到整个世界，本作的战斗场所也从丛林转移到城市，玩家将在已经满目疮痍的曼哈顿街头作战。场景的变化带来游戏性的完全改变，加入了“垂直化”的元素，给玩家极大的探索自由。玩家将会爬到摩天大楼上战斗，面对上空与下方的敌人。玩家装备的是第二代纳米装，新增了战术模式，拥有远程窃听和扫描的功能。通过使用附加模块还可以强化各方面的能力。

INFO 新闻短波

《格斗之王 X III》即将公开

SNK Playmore 宣布，将于 3 月 25 日公开街机版《格斗之王 X III》的详情。



《刺客信条 II》突破 800 万

育碧宣布截至 2009 年末，《刺客信条 II》总计销量已经突破 800 万套，预计在 3 月 31 日之前可以突破 900 万套。育碧同时透露，在下一作中主角 Ezio 将会挑战罗马教廷。

《MGS4》突破 500 万

Konami 宣布，《潜龙谍影 4》全球销量已突破 500 万套，是 PS3 销量最高的独占游戏。在 2009 年 4 ~ 12 月份期间本作销售了 66 万套。

《圣恩传说》被召回

NBGI 宣布，由于 Wii 游戏《圣恩传说》存在的严重 BUG 多达 10 处，因此决定将其召回，玩家可以通过指定网站向 NBGI 要求更换修正 BUG 的新版本游戏。

《FIFA10》逼近千万

EA 日前宣布，《FIFA10》全球销量已达 970 万套，有望成为系列历史上第一款突破千万的游戏。

《勇者斗恶龙 X》遥遥无期

“《勇者斗恶龙》系列”作曲家杉山光一日前透露，Wii 的《勇者斗恶龙 X》其实还没有进入正式开发阶段，目前仍处于概念构思阶段，连游戏的世界观都没有确定，所以音乐制作尚未开始。按照该系列以往的开发周期，恐怕到它发售时至少也是 2012 年了。

《闪电十一人 3》公布

为了抓住世界杯的商机，Level-5 决定在今年夏季推出《闪电十一人 3 世界的挑战》。本作故事发生在各国强队集结的“足球岛”，系统方面将采用全新的“2 → 3 超链接”，并且可与前作联动。



板垣伴信案和解

2008 年板垣伴信因被拖欠《死或生 4》奖金而状告 Tecmo 一案闹得沸沸扬扬，板垣伴信挖走 Team Ninja 的大多数开发人员，成为 Tecmo 没落的主要原因。现在这起案件终于得出判决结果，板垣伴信与 Tecmo 双方已达成和解，至于详细的赔偿方案并未公布。

PSP go 大促销

SCE 美国分公司于 2 月 19 日宣布，从即日起到 3 月 21 日，凡购买 PSP go 即可从《小小大星球 携带版》和《刺客信条 血族》中任选一款作为赠品，通过 SCE 提供的下载码从 PSN 上免费下载。

华纳收购 Rocksteady

华纳兄弟互动娱乐公司（WBIE）于 2 月 23 日宣布收购《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》开发商 Rocksteady 工作室。WBIE 表示，Rocksteady 目前正在开发华纳的另外一部知名系列的游戏版。

《杀戮地带 3》对应 3D

据国外媒体报道，索尼的关系人士透露，《杀戮地带 3》正在开发中，而且会支持 3D 立体画面，还将对应体感控制器，游戏预计将于今年圣诞期间发售。不过索尼官方未对此发表评论。

中裕司新作

《索尼克》之父中裕司最近公布了一款对应 Wii 和 NDS 的 2D 动作新作《奇异鸟艾薇》，预定发售日为 4 月 22 日。游戏采用手绘画面，玩家将通过触控笔或者遥控器手柄画出路线，帮助艾薇找妈妈。



山冈晃联手三上真司

《寂静岭》制作人山冈晃离开 Konami 后最近确认已加入《英雄不再》制作人须田刚一成立的蚱蜢工作室，目前他正在为三上真司开发、EA 发行的一款恐怖游戏配乐。

Capcom 高层猝死

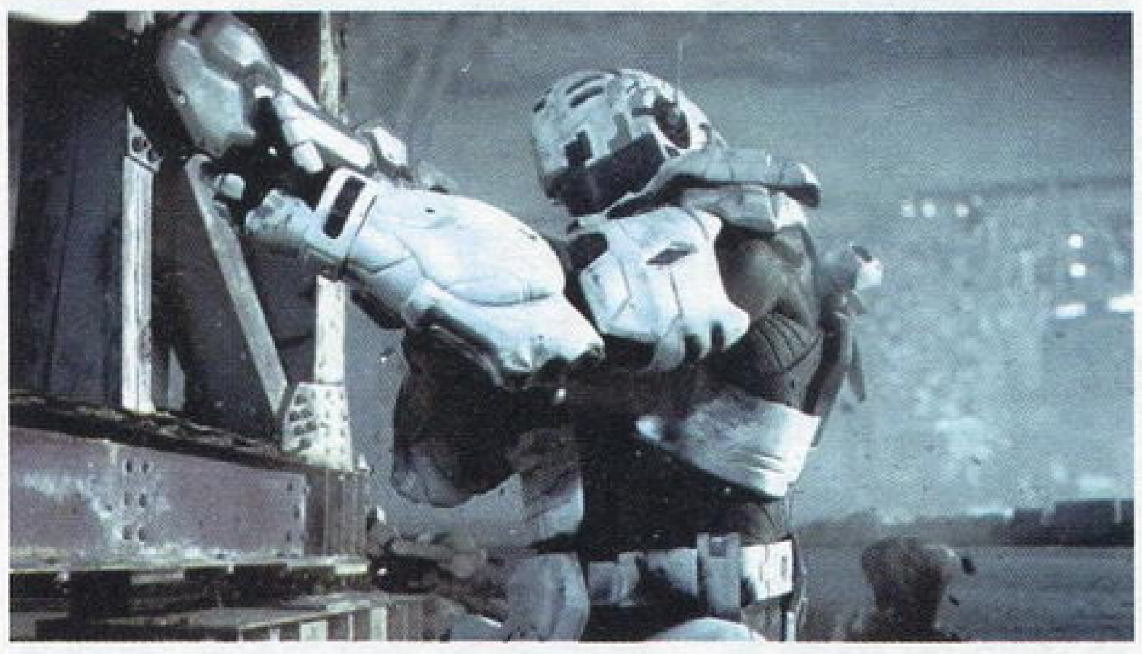
Capcom 美国分公司于 2 月 23 日宣布，其首席运营官 Mark Beaumont 于当日上午突发心脏病猝死，美国 Capcom 目前正沉浸于沉痛的默哀之中。

软件 SOFTWARE 白金游戏再出重拳！三上真司新作公布

几年前 Capcom 的四叶草工作室被关闭，原 Capcom 第四开发部的主力干将们成立了白金工作室，其中包括三上真司、稻叶敦志、神谷英树等名制作人。早在 2008 年 5 月，世嘉宣布与白金工作室合作，签约发行其四款游戏，其中的 3 款都已经发售，现在最受关注的第四款游戏也正式公布——这就是由《生化危机》之父三上真司亲自担任导演的《征服》(Vanquish)。

在首次公开的预告片中结合了实拍影片与 CG 动画，可以看到主角似乎是一个造型有些像白色版钢铁侠的战士，他的机械手臂应该会在战斗中发挥重要作用。背景中可以看到被摧毁的城市，军用直升机在上空盘旋。根据穿插在其中的新闻片段，“敌军”已经摧毁了美国多座大城市。预告片中可以看到主角在巨大的轨道卫星上战斗，对抗双足装甲机兵。

本作的开发阵容非常强大，三上真司担任的职务是“导演”，这意味着他将会深入开发一线指挥游戏的实际制作，而不像一般制作人那样主要负责行政管理与宣传。本作的制作人是曾经制作了《大神》、《红侠乔伊》的稻叶敦志。目前本作的对应平台未确定，不过看来应该是 PS3/X360 跨平台游戏。



特报 SPECIAL 《战国无双 3》惨败，KT 社处境悲惨

2 月 2 日，Koei Tecmo 宣布原定本财年发售的 PS3/X360 跨平台动作射击游戏《量子论》以及 PS3 独占的动作 RPG《三位一体 龙士传说 零》将延期到下一财年发售，同时 Koei Tecmo 在上个财季共亏损 18.4 亿日元。这些消息导致投资者的恐慌，当日 Koei Tecmo 的股价暴跌将近 10%。

Koei Tecmo 表示，上个财季业绩惨淡的罪魁祸首是 Wii 独占游戏《战国无双 3》销量大大低于预期。目前 Koei Tecmo 已经将全年的利润预期巨幅下调 97%，从 74 亿日元降低到 2 亿日元。据《日本证券新闻》报道，Koei Tecmo 计划于下财年推出 PS3/X360 版《战国无双 3》。

特报 SPECIAL PSN 事业脱离 SCE 并入索尼集团

索尼集团日前宣布对旗下的 SCE 进行改组，这次改组的主要变化是将一直由 SCE 经营的 PlayStation Network 事业脱离，并入到索尼总公司。PSN 事业团队剥离之后将组建成为单独的“Sony Network Entertainment Platform”(索尼网络娱乐平台，简称 SNEP)。此举的目的是将网络事业上升到集团高度，便于将索尼的网络平台渗透到集团内更多的产品。



软件 SOFTWARE 《最终幻想 XIII》官方中文版 5 月发售

去年本刊曾经透露索尼将会推出某 PS3 超大作的中文版，但是由于索尼的相关保密规定而未能说明详情。现在索尼方面终于将情报解禁——这款中文化的 PS3 大作正是国内玩家盼望已久的《最终幻想 X Ⅲ》！

2010 年 2 月 5～9 日期间，2010 年台北国际电玩展在台北世贸中心盛大举办。SCE 台湾分公司在开幕当天下午举办了《最终幻想 X Ⅲ》制作人见面会，Square Enix 执行制作人桥本真司出席该会，并公布了《最终幻想 X Ⅲ》将推出官方繁体中文版这个令人振奋的好消息。繁体中文版将会以中文字幕搭配日文语音的方式制作，由 SCE Asia 中文化团队负责汉化，人名翻译部分将配合 Square Enix 原厂对各角色形象的塑造审慎拟定，目前尚未正式确定。

SCE 对中国市场非常重视，自从 PS3 发售以来，众多第一方大作与不少第三方重要作品都推出了中文版。而在中国玩家最希望中文化的游戏中，无疑是《最终幻想 X Ⅲ》居首。这次通过 SCE 的努力，终于争得 SE 方面的许可，首次实现了“《最终幻想》系列”的官方中文化，可以说是一次值得所有国内玩家欢呼庆贺的重大突破。



特报 SPECIAL AB 遭受重创！连关数家工作室

《使命召唤 现代战争 2》是 2009 年最畅销的游戏，销售额超过 10 亿美元，按理 Activision Blizzard 本财年会创下收入新高。然而令人意外的是，由于音乐游戏市场在 2009 年里突然萎缩，AB 的各种“英雄”音乐游戏亏损严重，导致其在第三财季（10～12 月）出现巨额亏损。

该季度 AB 营业收入为 15.6 亿美元，亏损 2.86 亿美元。在 2009 年“《吉他英雄》系列”推出多款游戏，把每个平台的版本都算上，总数达到了 25 款。然而该系列的销售额却比 2008 年减少了 35%。鉴于此 AB 决定将今年的音乐游戏减少到两款，分别是《吉他英雄》新作和《DJ 英雄 2》，将其各平台都算上总共不到 10 款。

2010 年音乐游戏市场规模预计将继续萎缩，所以 AB 目前已经开始对旗下制作音乐游戏的几个分公司进行大幅裁员。当初 AB 为获得《吉他英雄》而高价买来的版权持有者 RedOctane 公司已经被关闭，全部 30 名员工已经被辞退，AB 今后将彻底抛弃 RedOctane 这个发行品牌。



RedOctane 联合创始人黄凯。

正在开发《吉他英雄 6》的 Neversoft 在游戏完成后将会被大幅裁员，今后《吉他英雄》将交给 NDS 版《吉他英雄 巡回演出》的开发商 Vicarious Visions 公司负责。

除了几个《吉他英雄》的关联子公司外，还有多家子公司因为 AB 的巨额亏损而遭到牵连。《变形金刚 2》游戏版开发商 Luxoflux 工作室已经被关闭，《虐杀原型》开发商的 Radical Entertainment 工作室正在进行大规模裁员。AB 表示 2010 年除了减少音乐游戏外，整个集团的产品数量也会大大减少，资源将被优先分配给最具盈利性的游戏上。

有趣的是，令人失望的财报公布后，AB 股价不但没有下跌，反而大涨 7%。原因是 AB 宣布向股东派发每股 0.15 美元的红利，而且将出资 10 亿美元回购股票，这使得 AB 的股票一下子变得异常抢手。AB 表示其全年仍可实现 1.13 亿美元的利润，销售收入达 42.8 亿美元。

软件 SOFTWARE 超越《GTA》？Rockstar《黑色洛城》详情公开

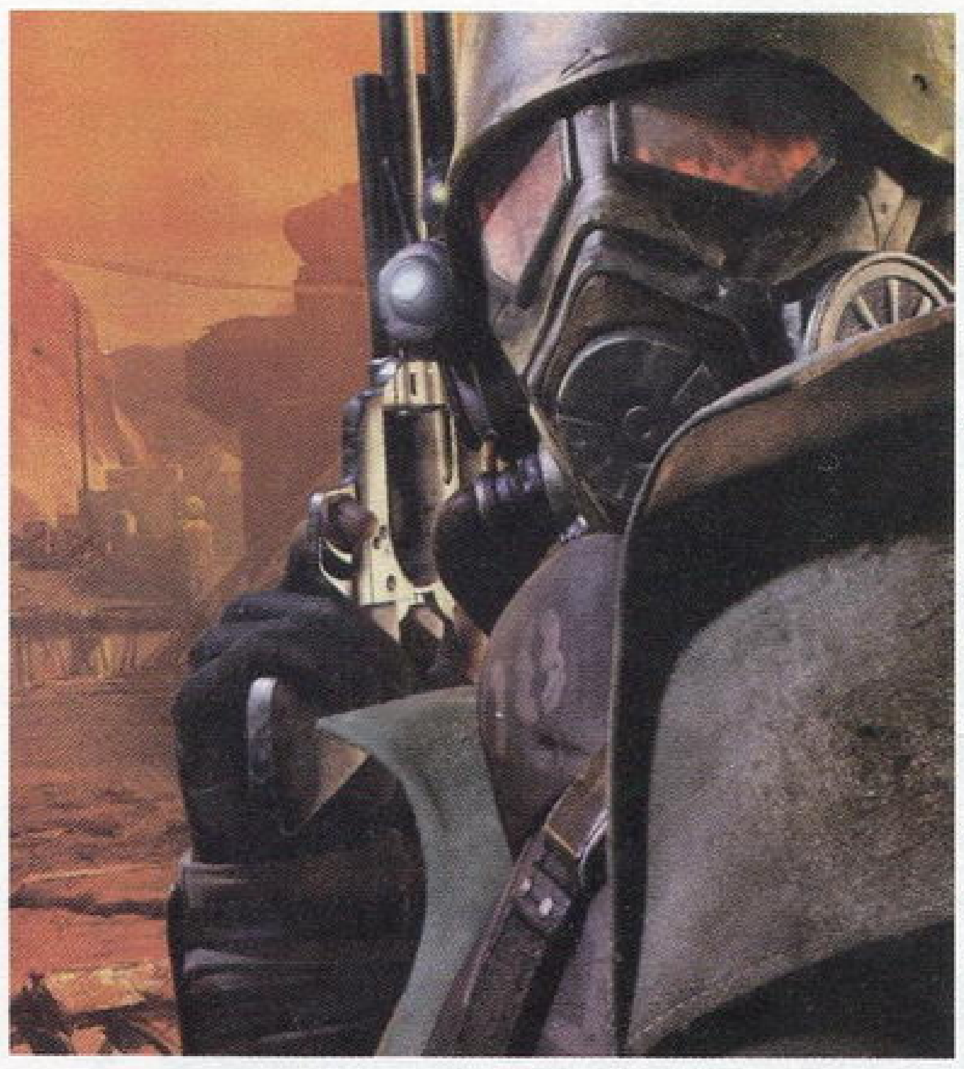
早在2004年，Rockstar开始与Team Bondi工作室合作开发一款名为《黑色洛城》（L.A. Noire）的《GTA》式新作。Team Bondi的不少开发人员来自PS2《GTA》式名作《大逃亡》的团队。这款《黑色洛城》原本计划为PS3独占，后来改为PS3/X360跨平台。澳大利亚游戏开发商协会的Tom Crago曾经透露，本作“可能是游戏历史上开发成本最高的游戏”。最近美国《Game Informer》杂志对本作进行了深入报道。本作目前已确定将于9月份发售。

《黑色洛城》发生在1940年代末的洛杉矶，参考了那个年代里老电影的画面格调，以性、犯罪与道德为主题。本作的游戏方式与“《GTA》系列”类似，主要围绕搜集证据、调查罪案。本作非常注重游戏角色的表演，所以在人物动作、面部表情与配音方面都力求达到最高的真实性，玩家可以通过对方的行为举止和表情找出可疑之处。本作的剧本长度达2000多页，是普通电影的10倍，主角Cole Phelps由美剧《广告狂人》的Aaron Staton饰演，另外还有300多名演员参与了本作的配音与动作演出，可见本作的开发规模之大。Team Bondi表示本作将会永远改变演员参与到游戏演出的方式，该公司创始人Brendan McNamara声称，与本作相比，就算是《未知海域2》和《质量效应2》的角色都只能说是“像金鱼一样死板”。



本作将1947年的洛杉矶完全真实重现，号称是Rockstar有史以来做得最大、最细致的游戏场景，为此开发团队总共使用了18万张来自那个年代的洛杉矶照片资料。而且本作中发生的案件有90%以上都是当时的真实事件。

软件 SOFTWARE《辐射 新维加斯》详情公布，秋季上市



Bethesda Softworks日前公布了《辐射 新维加斯》的详情，本作预计将于今年秋季上市，对应主机为PS3/X360。

本作发生在《辐射3》的3年后，游戏中出现的将全部为新角色，背景自然是拉斯维加斯。由于不像其他城市一样遭到核武器的正面攻击，拉斯维加斯的很多建筑都保持相对完整。新加利福尼亚共和国（NCR）和奴隶组织凯撒军团控制着新维加斯。玩家扮演的不再是Vault的居民，但是他通过其他人也拥有了Pip-Boy。前作的VATS系统增加了新功能，包括能够在使用武器战斗时使用的特殊攻击技。玩家可以通过一系列的指令指挥伙伴战斗或治疗，而在与NPC对话时，根据玩家当前拥有的技能还会出现相应的选项。本作采用了与《辐射2》类似的声誉系统，通过对话可以提高声誉，从而提高对某个势力或者个人的影响力，导致特殊事件的发生。本作中还增加了“硬派模式”，玩家要在恶劣的条件下保持食物与水源，避免主角因为脱水而死。本作的弹药有重量设定，回复时间也进行了调整。

业界声音

最后阶段，我们不得不与光碟容量做一番角逐。



《失落的星球2》制作人竹内润最近开始抱怨X360版的DVD光碟容量不够用，为此他不得不忍痛删掉了大量内容，这也是整个游戏开发过程中最艰难之处。也许这些删减内容会被作为资料片提供下载。

我认为所有的NDS产品都太贵了。



业界著名分析家Michael Pachter最近表示，NDS的所有机型都贵得离谱，普通NDS机型应该卖99美元，NDSi XL最多也不能超过150美元。

SCENE 图说新闻

■幽灵行动 未来战士



当大家都跟着《COD》打现代战争时，育碧勇敢地打出了“未来战士”的口号。将于秋季发售的跨平台游戏《幽灵行动 未来战士》（Ghost Recon：Future Soldier）发布了一段十分含蓄的短预告片，这画面乍一看还以为是哪个美式恐怖片，战士们那一身斗篷似乎有隐身作用，这应该是本作最重要的新要素。

2月19～20日召开的AOU2010街机展期间，Konami提供了《潜龙谍影街机版》的试玩。其实它在本质上就是一个可以通过移动光枪控制人物移动的光枪游戏，不过它拥有全三维立体画面，而且玩家佩戴的眼镜装有动作感应器，可以通过头部的转动使镜头朝相应方向转动，实现真正的虚拟实境。

■全3D的《潜龙谍影》



iPhone的机能潜力之强着实令人惊叹，Capcom最近公布的iPhone版《街头霸王IV》画面堪与次世代主机媲美，连夸张的人物表情都得到了完美的还原。而且本作还可以通过蓝牙进行联机对战，只不过在触摸屏上转摇杆估计不会有什么手感可言。



■iPhone的潜力

■顽皮狗搬家



制作了《未知海域2》的顽皮狗工作室是索尼的大功臣，为其提供更好的工作场所是理所当然的。最近顽皮狗工作室开始搬家了，官方还放出了一张轻松有趣的搬家图以表纪念。



■重返经典

在多次失败的尝试后，《索尼克》将重返经典。回归2D横卷轴的系列正统续作《索尼克4》将于今年夏季推出“第一章”，以下载的方式提供。本作中索尼克将会有新动作，而PS3和Wii版支持体感操作。



取舍之美，取舍之痛

炎骑士视点

生化危机5 导演剪辑版／黄金版

Biohazard 5:Alternative Edition/Golden Edition

■ PS3／X360 ■ Capcom

■ 2010年2月18日发售

“约什居然没有死！”

这大概是很多玩家在将《生化5》通关动画后所作出的感叹。的确，作为一个原创的NPC角色，居然能够一直熬到游戏结束还没有挂掉，这在整个系列之中都是罕有的。既然占用了有限的幸存者名额，那么在今后的作品中登场也就显得不足为奇了。黑人大兵哥不仅没有成为众多无名英雄中的一员，还在游戏的结尾处与吉尔凑成了一台戏，这明摆着就是要继续骗钱，Capcom这套沿用多年的埋伏笔铺路子戏法早已被玩家看穿，从《维罗妮卡》到《生化4》皆为此般。于是，导演剪辑版的出现也就是板上钉钉的事了。

■导演剪辑还是导演奸计？

如无意外，这款导演剪辑版应该就算是游戏的完全形态了。不过相比以往，游戏的副标题有了更多的看点。首先是美版与日版的副标题不统一，日版的副标题是“Alternative Edition”，即“另一个版本”；而美版的副标题则是“Golden Edition”，即黄金版。好在只有副标题不同，但游戏的内容却完全一样。其次，本作采取了实体光盘和网络付费下载两种发售方式，这种做法虽然可以同时满足新玩家和老玩家的需求，但却导致在玩家中产生了版本识别上的混乱局面。在内容方面，尽管新增的两个章节“迷失噩梦”和“绝望逃亡”采用了全新制作的场景，但仍然被很多人指责是Capcom耍的商业手段。让人不免想起了原作发售不久之后的对战模式付费下载码事件（注※）。

■即将到来的“后威斯克时代”

传统大反派阿尔伯特·威斯克已经作古，这在很多老玩家看来是一件很难接受的事实。诚然，很多老玩家都曾经期待着克里斯与威斯克决战时刻的到来，然而我们意想不到的是，阿尔伯特·威斯克的谢幕演出居然是这样一种令人失望的方式。至少在我的想像之中，已经不再是人类的威斯克应该拥有更为敏捷的身手，而绝不是通过注射“衔尾蛇”病毒的方法来提高（或者说是削弱）战斗力。制作人竹内润肆无忌惮地压榨这个系列多年积累下来的本钱，这种做法无异于杀鸡取卵！

也许，我们并不应该对系列今后的剧本编排而发愁。因为就在“迷失噩梦”中出现的文件里，制作人已经向大家传递了这样一个信息：一个威斯克倒下去，千千万万个威斯克站起来！尽管这是一种让人觉得非常不爽的做法，不过对于一款侧重于动作和射击的游戏来说，剧本的作用只是为了让故事得到延续，至于其中的情节是否荒诞离奇，那已经不属于我等普通玩家的思考范围。不过，眼看着昔日极具个性的反派角色被随意复制和量产，这实在让人感到悲哀。

■佣兵模式带给我们的启示

通关后的附加小游戏是自系列初代就一直存在的传统。我们无法得知当初三上真司在游戏中加入这样一个小花絮的初衷。但是随着系列的发展，原来作为点缀的小品，现如今却成为了延续游戏生命力的重要组成部分，这大概是游戏制作人所始料未及的。拥有固定流程的故事模式很难提起玩家反复挑战的兴趣，而旨在不断追求高分数的佣兵模式却充满了近乎于无限的可能。5代中的佣兵模式师承4代，然而仅仅是加入了通过体技杀敌可以获得奖励时间的设定，游戏的耐玩度便得到了几何式的提高。也许正是因为发现了佣兵模式的潜力，在这一次的导演剪辑版中，我们看到了经过改良的新佣兵模式。相信在接下来的一段时间内，每天打几盘新佣兵模式将会列入到每个生化迷的作息时间表之中。

从更深层次的方面分析，我们看到这样一种现象：游戏制作小组往往针对一款游戏的核心内容投入巨大的人力物力，然而作为附属内容的小游戏却凭借一个讨巧的设计反客为主、更受欢迎，进而在短时间内引起在玩家群体之中的传播效应。纵观目前的游戏业界，这种现象已经多次出现。由于剧本的束缚和故事发展的单一性，传统的游戏设计中往往存在大量的限制，代入到游戏世界中的玩家只能在一个预先设定好的空间内活动。反观《生化5》的佣兵模式，尽管从表面上看起来同样存在空间上的制约，但由于缺少了剧本的约束，游戏的变化显得更为丰富，被解放了手脚的玩家可以通过多种手段来实现最终的目的。而这，正是我们一直渴望获得的游戏性。另外，随着网络的普及，具有高度互动性的游戏方式势必会代替传统的单一流程制度。我们很难说，在未来的《生化危机6》中，故事模式的进行方式会不会重归当年PS2平台《生化危机 逃出生天》的形态。

■渴望脱胎换骨的变化

总的来说，这款导演剪辑版主要是面向系列老玩家的，相信大家也会认同这样一种看法。当然，除了对原作的缺失环节进行补充之外，追加的两个新章节从某种意义上也算是对系列一直以来两种风格的致敬：“迷失噩梦”所代表的是对早期作品中解谜冒险式玩法的彻底再现；而“绝望逃亡”，则是将自4代开始的动作射击元素进行了有机的整合，我们在这个章节中可以感受到4代和5代的全部精华。尽管新任游戏制作人竹内润在接手了这个系列之后的一些举动为自己换来了一片骂声，但我们还是希望这能够成为其激发创作灵感的动力。不再是站桩射击式的玩法，加入更多让人眼前一亮的新元素，更为耐玩的奖励模式……《生化危机5 导演剪辑版》，希望它是旧时代的终结，同时也是系列迈向新时代的序曲。

■对战模式付费下载码事件

《生化危机5》发售后不久，Capcom官方随即开始提供网络对战模式的付费下载内容。然而，就在玩家花了钱之后，却发现下载到的文件非常小，以次世代游戏的数据量标准衡量不可能是一个完整游戏模式的文件大小，进而怀疑Capcom早已在游戏光盘中加入了这一内容，只是通过某种技术手段将本该正常出现在游戏中的对战模式屏蔽掉，意图再次骗钱。



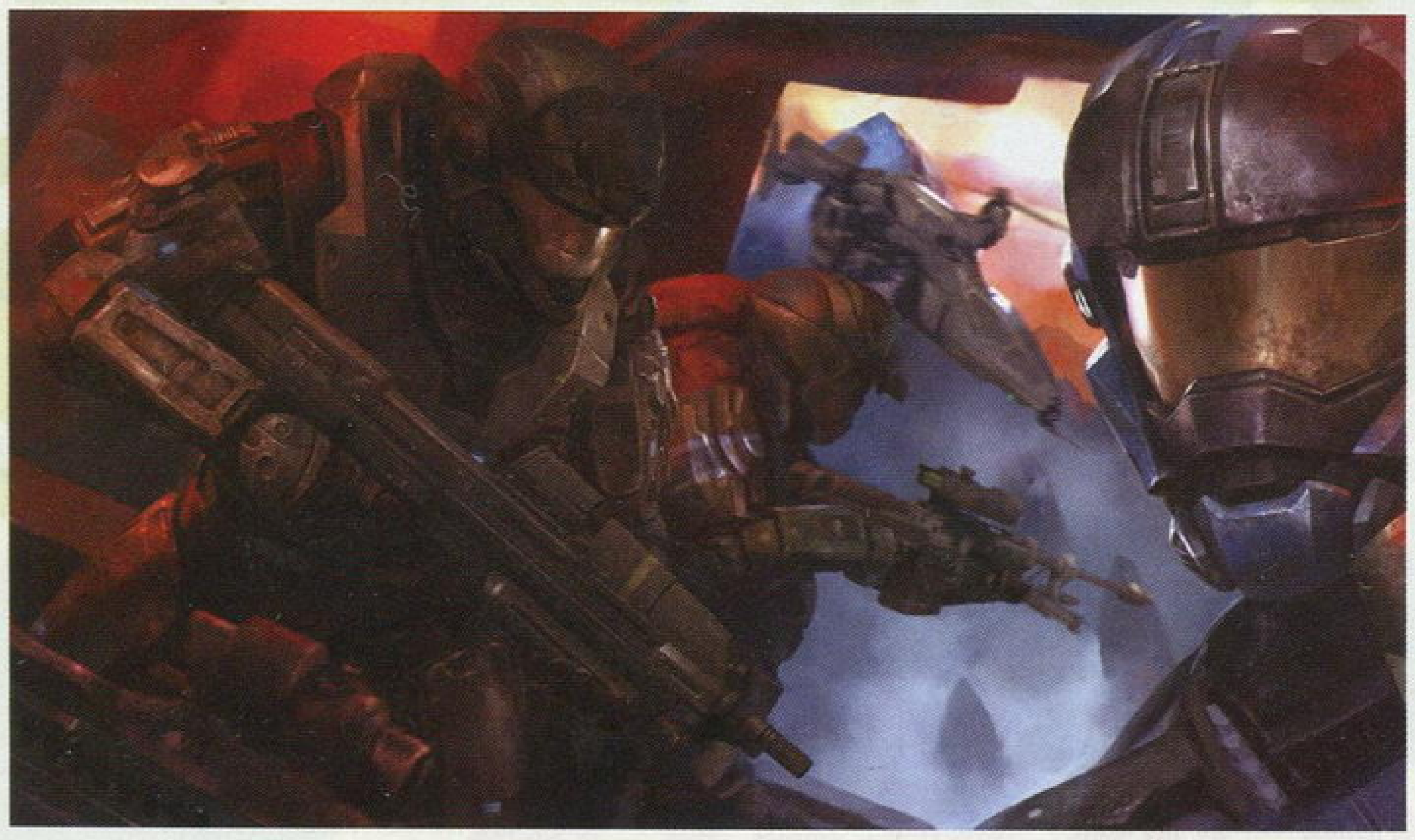
■吉尔与约什的逃生过程是“绝望逃亡”的主题。

Xbox最强之年！微软X10盛会特报

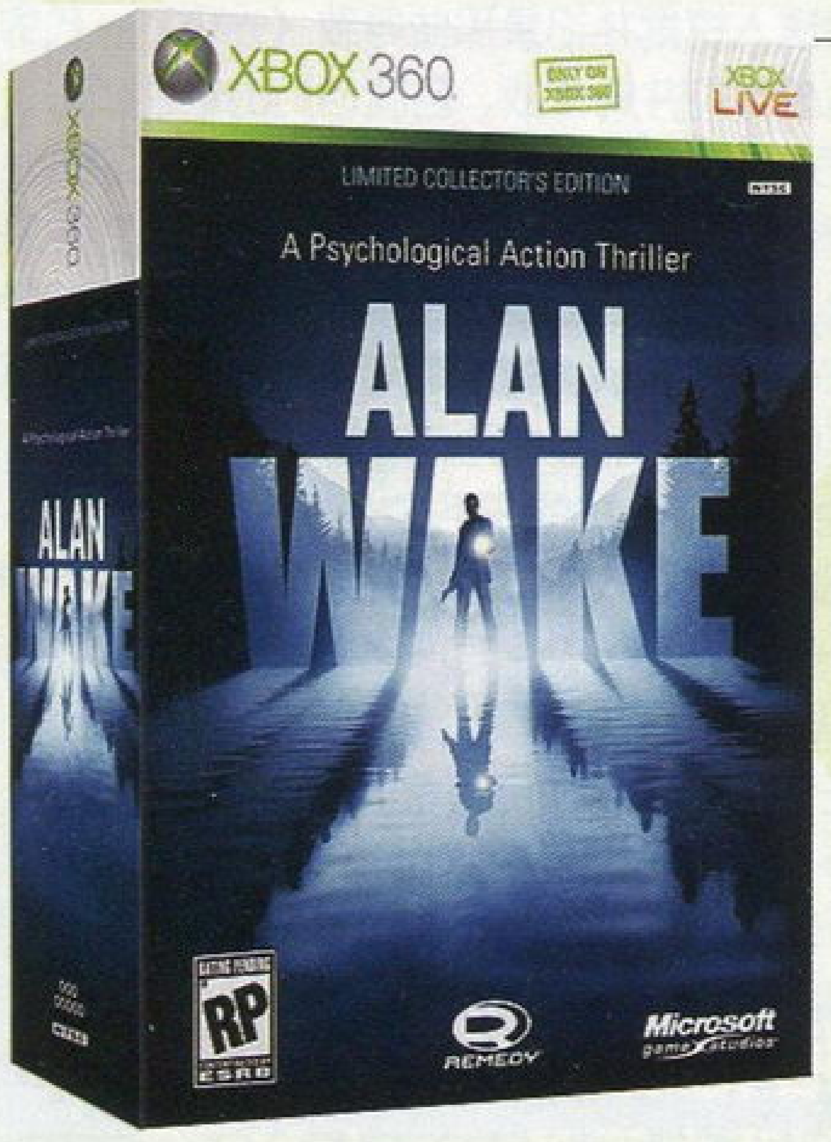
文 星夜
美编 NINA

2009下半年，在以超薄PS3为首的索尼强大攻势下，X360的销量落后于PS3，微软在年末商战期间失利。但刚刚进入2010年，蓄势已久的微软开始准备反击。2010年2月11日，微软在旧金山举办了仅面向受邀媒体的记者招待会“X10”，在该会中公布了X360多款年度重头大作详情。微软在其新闻稿中称，X10向世界证明了为何2010年将会是所有类型玩家的标志之年，微软游戏部门产品主管Aaron Greenberg说：“2010年将会是Xbox历史上最强盛的一年！”

《光环 致远星》5月3日公测



本次X10大会最受关注的就是正式公布游戏详情的《光环 致远星》，微软宣布本作的多人模式公测将从5月3日启动。只有通过《光环3 天降神兵》才能进入公测。微软表示本作将成为2010年整个娱乐产业的头号大作。微软游戏工作室副总裁Phil Spencer说：“对于X360与全球玩家来说，这将会是美好的一年，是我们最大、最具突破性的一年，充满了其他主机上找不到的游戏与娱乐。Bungie正在把不可能变为可能，在《光环 致远星》中突破其自身本已高高在上的标准。”



《心灵杀手》发售日确定

《心灵杀手》(Alan Wake)从2005年公布至今已有5年时间，经历了无数次的延期，现在终于等到了发售的时刻。微软宣布本作将于5月18日在北美上市，它将会制定全新的游戏类型。目前各地零售商已经开始接受本作的预订，普通版60美元，限定版80美元，不管是订购哪个版本，都会得到“光明瀑布特典包”(Bright Falls Bonus Pack)，其中包含《心灵杀手》的Avatar装备，一个X360主题以及一段游戏开发花絮影像。

本作限定版的内容非常丰富，包括开发商Remedy提供的游戏中的解说录音，以及一张音乐CD；一本144页的《心灵杀手档案》中包含艾伦·韦克所写的短篇故事，并且汇集了FBI对光明瀑布地区的调查资料。此外还有《心灵杀手》第一张附加内容包的下载券。

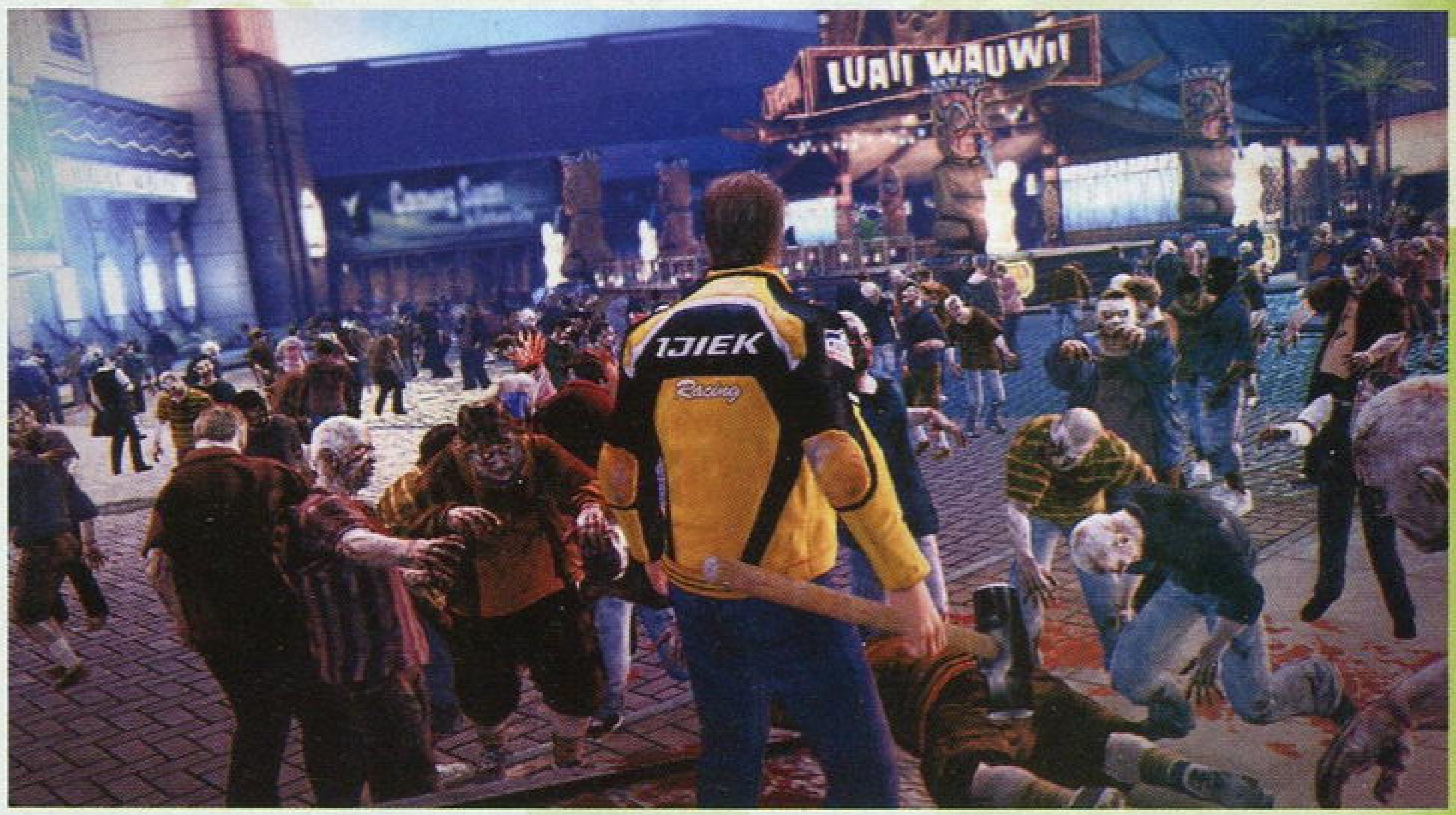
《最终幻想XIII》X360特别同捆版



为了庆祝“《最终幻想》系列”正统续作首次在Xbox系主机上发售，微软将会推出一款《最终幻想XIII》的特别套装，定价为399美元。其中的X360主机包含250GB硬盘，有两个无线手柄，还有独家提供的Avatar道具。该套装将于3月9日与普通版同步上市。此外在游戏上市期间，欧美的一些特定零售商将会限量提供《最终幻想XIII》主题面板作为赠品，由野村哲也本人亲自设计。

《丧尸围城2》发售日及X360独占前传

X360/PS3跨平台游戏《丧尸围城2》的发售日也在X10大会中正式公布，美版发售日为8月31日，日版为9月2日。本作的X360版将会有独占下载内容，叫做《丧尸围城2 Case Zero》。而且这个下载内容将会在游戏正式发售之前推出。《Case Zero》将会衔接系列一二两作的情节，向玩家介绍续作的新主角与背景，并解释其与前作的关联。



光环 致远星	Microsoft/Bungie	主视角射击
X360 Halo Reach		美版
预定2010年秋季发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定



HALO REACH 希望的终

文 清国清城
美编 NINA

2552年，在外星文明压倒性的力量面前，只有致远星能带给人类胜利的希望。在那里储备了巨大的军事资源，从培训基地到工业矿物生产，致远星可以满足一切战争需要。它同时也是一个易守难攻的堡垒，驻扎着UNSC的精兵强将，在其行星轨道上还有强大的防御平台。它巨大的战略重要性深深地隐藏在无数的外星殖民世界之中，一直未被强敌发现。然而就在那一年，这颗象征着人类军事力量的星球正面临陷落的危险。一支庞大的星盟军队终于杀向致远星，只有极少数的战士从这场战役中逃脱。对于星球上的所有其他人类，他们的命运早已注定。致远星将会沦陷，而我们将亲眼目睹这场惊天动地的战争。

致远星的沦陷

2001年Eric Nylund的著作《光环 致远星的沦陷》被《光环》迷们奉为圣经，但本作并非该书的游戏版。在该书中讲述了士官长与斯巴达二期战士们的起源，以及为何在后来的游戏三部曲中只有士官长独自作战的缘由。而《光环 致远星》将会讲述另外的故事。虽然都是以致远星即将被星盟摧毁的最后时期为背景，本作所出现的角色与故事都是之前从未被讲述过的。



■本作故事的结局正是发生在《光环》第一作的数日之前。

本作创意主管Marcus Lehto说："在我们的架空世界中，致远星拥有如此丰富的历史，我们将会深入挖掘并记录那些导致《光环》一代的种种事件经过。我们将与斯巴达战士们并肩作战，目睹他们的牺牲。"

星盟的军队降落到致远星后，军方开始进行整个星球范围的疏散，该行动被称为"冬日事件"。游戏将会围绕Noble Team，这是一个主要由斯巴达三期战士们组成的六人小队。斯巴达三期战士是参照士官长与其他二期斯巴达战士们创造的。这种第三代斯巴达战士的培训与制造成本更低，军方经常将他们当作敢死队解决棘手问题，他们被视为可以牺牲的廉价兵力。不知为何，Noble Team在各种生死悬于一线的任务中一次又一次地幸存了下来，每次的自杀性任务他们都能平安归来。Lehto笑言："他们比一般的斯巴达顽强一些。"然而，在某一次的任务中，有一名Noble小队成员不幸牺牲，所以上头派来一名新队员替代他的位置。这位新人的作战记录非常辉煌，曾经完成了众多大任务。他经常在没有得到上头指示的情况下一个人冲锋陷阵。这位Noble小队新人就是本作的主角，他被称为Noble6，他的身分背景笼罩在一团黑暗的迷雾之中。

"我们将与斯巴达战士们并肩作战，目睹他们的牺牲。"
——Bungie 创意主管 Marcus Lehto

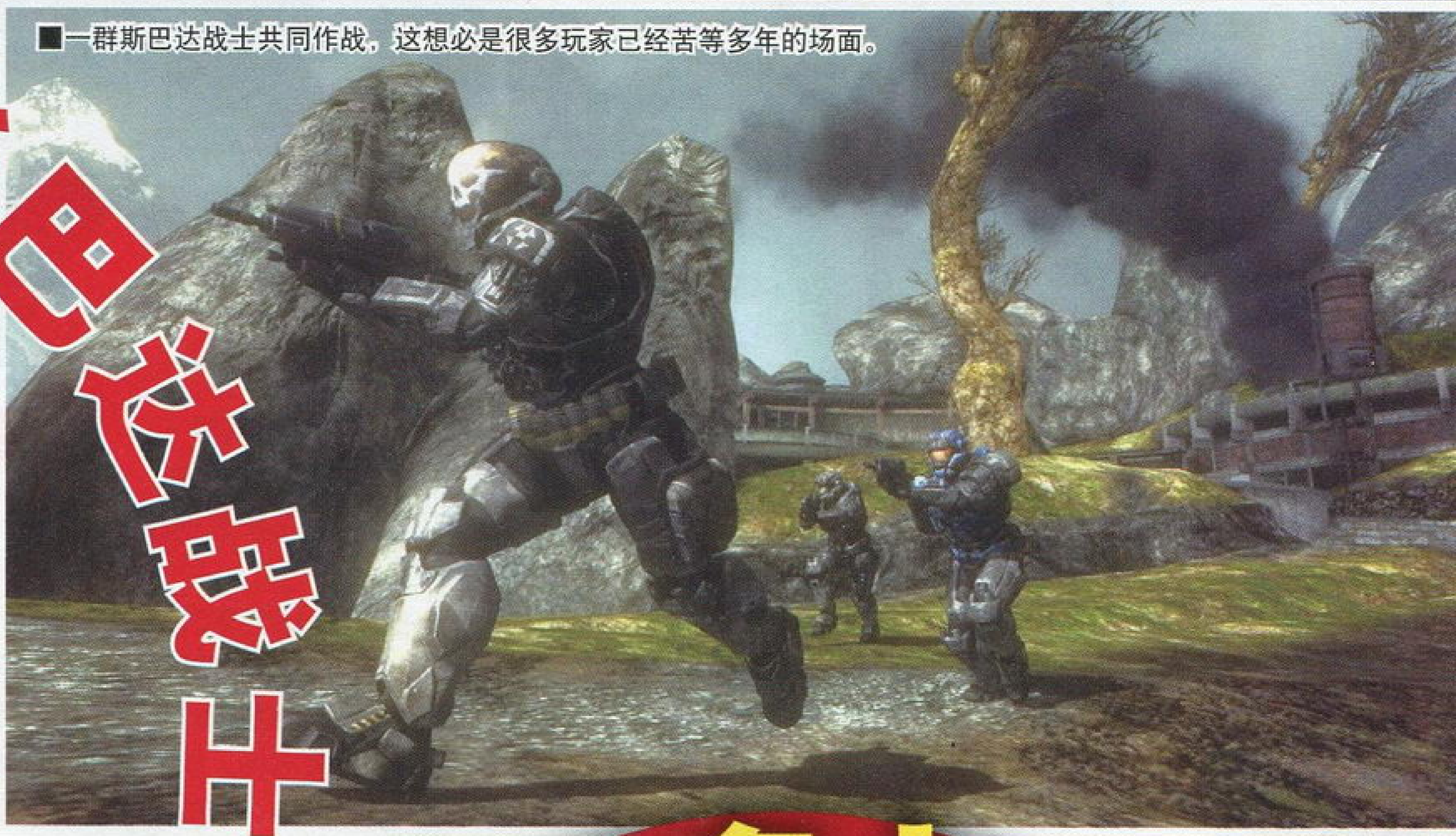
©2010 Microsoft. All rights reserved.

有血有肉的斯巴达战士

Noble 小队的其他成员都是身经百战的战士，他们在队伍中都有各自不同的作用。Lehto 说：“他们并不粗野，但是对于自己的权利都是极端捍卫，每个人都倾向于用自己的一套行事。这些斯巴达战士的个性多样，我相信我们的 FANS 都可以与之产生共鸣。”

Carter-259 率领着这个精英战队，带着他们完成了各种不可能的任务，并因此赢得了队友们的信赖。Noble 小队的二把手是 Kat-320，这位女性斯巴达战士完全忠诚于 Carter 和战队，并为之牺牲了自己的右臂，后来她给自己装上了机械义肢。Carter 与 Kat 是 Noble 小队首期队员中仅有的幸存者，因此彼此之间早已形成了完美的默契。Jorge-052 则是一个重武器专家，也是队伍中惟一的斯巴达二期战士。他的块头明显比其他人更大、更魁梧。Emile-239 是沉默寡言型，他的头盔上绘有骷髅图案，他总是用自己的行动说话。Jun-266 是智慧内敛型，是 Noble 小队的狙击手。

最后一个核心角色，按照 Bungie 开发团队的话说，就是致远星本身。Lehto 说：“致远星绝对是一名角色，我们用多种方式为其赋予生命。我们会看到它的自然环境，以及它的文化和星球上居住的生命。所有这一切对我们来说都是非常重要的，因为本作的目的就是展示致远星的沦陷。在游戏的最后，我们将会看到星球走向灭亡。在游戏刚开始时，我们要让它表现出生机勃勃的感觉，然后看着他走向生命终点过程中的各个阶段。”



■一群斯巴达战士共同作战，这想必是很多玩家已经苦等多年的场面。



多人模式

虽然 Bungie 目前并未公布多人模式的详情，但是可以肯定的是在多人模式方面，Bungie 也有同样大胆的规划。Bungie 表示《光环 3》所有的成功要素都会在本作多人模式里保留，同时会增加很多新要素。玩家至少可以期待四人在线合作模式、双人合作分屏模式、录像保存功能、16 人对战以及已经成为《光环》标准设定的所有其他模式。护甲能力同样会在多人模式中发挥重要作用。而且由于单人模式中出现了形形色色特点鲜明的斯巴达战士，角色的定制应该也会成为本作多人模式的一大特色。

结，史诗的诞生

入侵者的恐怖

在目前公布的 DEMO 中，Noble 小队的任务是前往通讯设施基地调查信号干扰的原因，那里是致远星与其他 UNSC 军队联络的信息枢纽。初步怀疑是人类起义者在搞破坏。当 Noble 小队抵达现场，调查了通讯基地周围荒废的殖民居住地，他们没有发现任何叛军，却在墙壁和天花板上看到了被离子武器烧焦的痕迹。显然那里曾经发生过战斗，而人类是不使用离子武器的，只有星盟最经常使用。接着 Noble 小队遭遇了星盟的入侵前头部队，双方展开激战。

本作在战斗上的一个焦点是让星盟显得更为危险而恐怖。对于系列玩家来说，经历了三部曲后，星盟的各种战士早已没有任何恐怖感。而在本作中，作为星球毁灭者的他们需要有更狰狞恐怖的形象。那时人类刚开始接触这些外星种族，对于他们的恐惧感非常强烈，很多人类战士都是第一次看到星盟，Bungie 要让玩家感受到这种恐惧感。

这次星盟的敌人们永远都是在说着自己的语言，噪音低沉，从声音中就能感受到他们的生性凶残。还有一个新物种也加入战斗，这是一种豺狼般的生物，叫做 Skirmisher，他们不仅极为致命，而且生性狡猾，会成群结队地进行战术性配合。精英也会在本作中以敌群领队的身分出现，他们将会成为 Noble 小队最主要的宿敌。



▲ Skimisher 是本作的新敌人类型，他们有点像豺狼，善于团队战术。

战斗进化，规模升级

在Noble小队与星盟的这一场突如其来的遭遇战中，将会出现让《光环》FANS为之尖叫的场面——多个斯巴达战士出现在一起并肩作战。6个斯巴达战士同时出现在战场上自然有着非凡的战斗力，而本作中的战斗规模也将比以往壮观得多。星盟出现后，Noble小队向着山腹处厮杀向前，敌人从四面八方涌来。Bungie称这个片段只不过是本作大规模战役的一个小小展示。

Bungie还演示了另外一个尚未完成的片段：一辆快速移动的疣猪战车呼啸而过，敌人的整个女妖战机中队从空中降落。Lehto称，《光环3》同时最多可以出现20名AI角色，而在本作中增加到40个，外加20辆载具。更恢弘的战斗规模是本作的要点，在战斗中，玩家也会看到周围发生的大规模战争，感觉到致远星正被占领。这些壮观的战争场面让玩家从更为宏观的角度经历致远星的沦陷，这正是之前的《光环》三部曲欠缺的地方。从剧情角度来说，这种参与到大战争中的感觉是本作最大的变化。在镜头处理方面将更有电影感觉，经常会出现战地记者拍摄录像般的作战场面。航拍镜头被处理成从飞船向下拍摄的实拍效果，而如果镜头沿着地面高速移动，经常会出现镜头的颠簸抖动，就像记者扛着摄影机边跑边拍摄的效果一样。这些更有真实感的镜头处理方式是为刻画角色特点与情节发展而服务的。Noble小队的成员不像士官长那样是个几乎毫无缺陷的超级英雄，他们更像是有血有肉的普通战士，有各自的性格缺点。更深入地进行角色塑造也是本作的主要开发目标之一。



▶本作的同屏人数最多可以达到40人，战斗规模将会壮观得多。

亲身经历那一场传说中的战争！





熟悉而陌生的新装备

在调查通讯基地的途中，Noble小队分成了两组，其中4人继续前往调查通讯基地周围与之相连的塔哨，而主角与Carter前往寻找当地幸存的致远星骑兵。

在游戏系统的设计上，Bungie非常重视本作与《光环》一代之间的关联性，将该作中表现出色、却在其后的续作中被取消的一些元素重新恢复，例如Noble6要到处寻找健康包恢复状态。Noble6也有不少全新武器。当他与Carter找到了几个已经死去的星球骑兵，会发现一个全新的“特派神射手步枪”（DMR）。这种一击致命的步枪作用介于狙击枪与普通步枪之间，适合远距离作战，同时其瞄准与发射速度更快，在中短距离同样管用。

UNSC常见的几种武器也在本作中回归，不过进行了一定的修改。而敌人也有一些新武器，例如中程爆头武器“针刺步枪”，它比原先的针刺枪的精准度与灵活性更强，射中三发就会叠加并引发爆炸。不过玩家能用的手榴弹只有原作中的两种：尖刺手榴弹与火焰手榴弹。

多样化的新能力

本作加入了近距离搏斗系统。Noble6跟着Carter沿着山路小心翼翼地前进，不久他们看到一个精英在前方巡逻，目不转睛地监视着前方开阔的平原。Noble6从侧面靠近精英，然后抽出他的军刀，将这个强敌悄然解决。只要在靠近敌人的时候按住近距离战斗键，就可以做出刺杀动作。如果敌人没有察觉到你的存在，你的斯巴达战士就会做出漂亮的暗杀动作。将精英放倒在地后，就可以看到附近的一个装备仓库，这时Noble6更换了自己的护甲能力。



护甲能力是本作的一个全新系统，取代了之前作品的装备功能，同时为玩家创出自己的游戏风格提供了新渠道。每个斯巴达战士同时只能装备一种能力，但是可以像武器一样交换。不管你装备的是什么能力，都有一个相应的槽表示其消耗程度。Noble抵达装备仓库后，使用了疾冲能力，这样就可以在短时间内健步如飞，在枪林弹雨中穿梭自如，或者迅速靠近敌人用光剑将其消灭。不过在这个夜晚任务中，需要一些更具技巧的方法。之后，Noble6用疾冲能力交换激活了迷彩功能。使用了该功能后，会在短时间内处于隐身状态。

Bungie的演示在这个DEMO中结束。关于本作的制作方向已经非常明显，无论是精英的恐惧与压迫感，还是令人赞叹的壮丽风光，《光环 致远星》将系列原作的神秘与兴奋感提升到了新的层次。本作所采用的技术也是系列的一次大突破。Bungie的目标是让系列的老玩家们重新体验当年初遇首作时的那种兴奋，为《光环》带来一次真正意义上的大进化。



▶从敌人背后悄悄靠近将其刺杀，在很多潜入类游戏中流行的暗杀动作为Bungie提供了灵感。

技术篇
光环的超级进化



▲本作将通过各种气候营造氛围。



▲Bungie 所采用的“多步法混合”技术让动作过渡更自然。

毫无疑问，与《现代战争 2》等新秀相比，《光环 3》的图像技术已经显得老迈。对于《光环 致远星》Bungie 的技术是否会迎头赶上是很多玩家关心的焦点。Marcus Lehto 说：“我们基本上对引擎的每一个地方都进行了改造，让一切更加靓丽。”Bungie 的引擎大改造在远景和画面细节上同时着手，同屏敌人数量、光源数以及画面的细腻程度都会大大提高。

Bungie 将其新技术称为“顶替者”，实际上就是在其他很多游戏中都有用到的“LOD”（细节度）系统，即各种物体的细节度根据其距离镜头的远近程度而变化，远景物体的多边形数量和贴图精细度大大降低，但是由于距离变远，玩家不会感觉到其中的变化。《光环 致远星》的场景中随处可见远方雄伟的群山，这种技术至关重要。在近景时，画面的细节程度极高，乃至墙壁上铆钉的纹理都看得清清楚楚。



▲光影是本作最主要的进化之处，同屏动态光源可达 40 个。

Bungie 的这种“顶替者”技术可以节省不少的内存，Bungie 将这些省下来的内存用于其他技术层面，例如光源。在《光环 3》中，同屏的动态光源数量只有三四个。而在本作中，光影效果得到了本质性的进化，根据不同的情况，同屏可以出现 20 到 40 个动态光源。游戏中的武器特效因此得到了大大的强化。等离子武器发射出的光球穿过屏幕时，你能感觉到它的灼热，它拥有自己的独立动态光源，在其所经之处投射出光影与颜色。在疣猪战车上看着链式机枪朝墙壁开火，会看到石头上无数火花飞溅，被击飞的石头碎块会砸到周围的战车上。

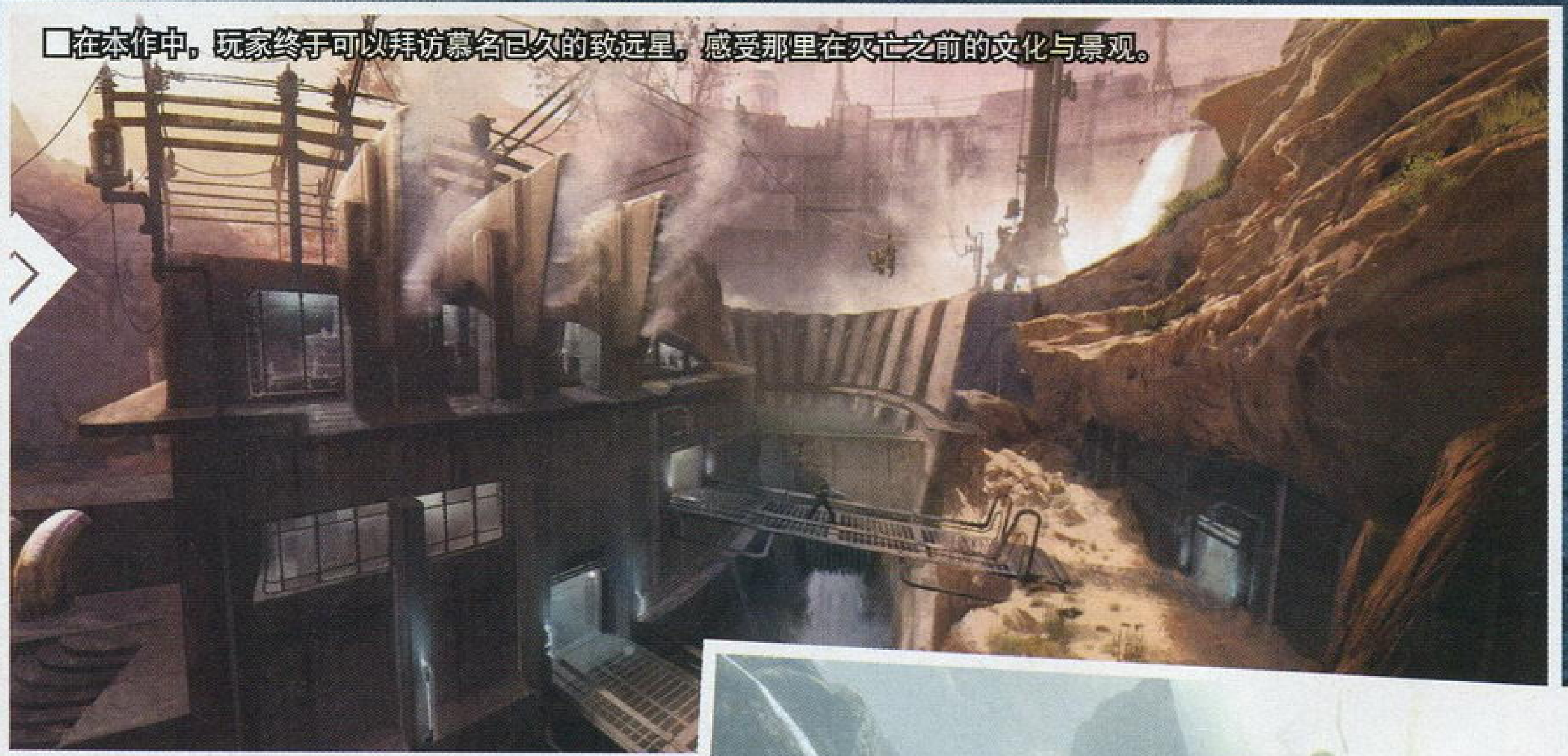
本作引入了全新的天气系统，很多任务中会看到大雨倾盆而下，增添了不祥的气息，更渲染了特定剧情的悲剧性色彩。当天朗气清时，天空也不再是一块简单的贴图，你会感觉到大气层的存在，当飞船从近地轨道降落时，你会感觉到它冲破大气层的气势。

人物动作方面也大大强化。很多玩家可能都不知道，之前的几个《光环》都没有使用动作捕捉，本作是 Bungie 首次使用动作捕捉技术。大多数剧情场面都是通过演员的动作捕捉完成的。画面中的人物采用了一种“多步法混合”技术，当其行动速度变化时，其行走的动作也会完美的过渡与变化，例如从行走到小跑再到飞奔，将会有很好的动作衔接。转身时也不再是原地转圈，而是迈开步子、转动身体。至于面部表情则是得到了 Image Metrics 公司的技术援助，使得人物表情更加丰富真实。

致远星雄伟景观

在《光环》的世界观中，还从来没有正式描绘过致远星的面貌，虽然这个星球在系列中扮演着至关重要的角色。这次玩家终于可以亲眼看到致远星的真貌及其文化。在这个星球上，你将会看到与过去《光环》系列作完全不同的场景感觉，整体上 Bungie 希望表现出更为黑暗的色调，虽然游戏中也有过去系列作常见的明亮而色彩鲜艳的场景，但更多的是崎岖而荒芜的旷野。目力所及之处都是雄伟的山脉与饱受恶劣气候摧残的森林。

虽然致远星成为人类的军事基地，但是人类在该星球上定居只不过是 100 年前的事。这是一颗年轻而环境严酷的星球，长久以来都不适宜人类居住。它同时也是一个巨大的世界，有无数景色各异的地点。从秘密的军用发射场到早期殖民的居住地，再到工业施设和壮观的开阔远景，致远星有太多的地方可以探索。



■在本作中，玩家终于可以拜访慕名已久的致远星，感受那里在灭亡之前的文化与景观。





■致远星上到处都是宏伟的景色，耸入云霄的山峦是主要的场景特色之一。

出色的制作人总是会在其作品中留下自己的鲜明个性。在英国顶尖制作人彼得·莫利纽的《神鬼寓言III》中，你要夸夸其谈，向群众许下美丽的承诺，让他们支持你成为国王。在现实中，莫利纽也是这样的演说家。当他召集全球媒体记者解说他的最新杰作时，他口若悬河地用尽了所有的夸张修辞法，让在座记者们的双手在笔记本键盘上飞速地敲个不停。而对《神鬼寓言III》所发布的所有信息进行高度浓缩与总结，可以归结为简单的两个字——权力！这款游戏中的一切都围绕权力二字，而从邪恶的洛根王手中夺走王冠只不过是权力之战的第一步……

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA



FABLE III

魔幻国度的工业革命与权力之争

焦点 OUR FOCUS

神鬼寓言III	Microsoft/Lionhead	动作角色扮演
X360 Fable III		美版
预定2010年第四季度发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

高度精简的新面貌

在旧金山举办的X10展会中，莫利纽表现了他性格中的另一面——永不满足的完美主义。莫利纽自嘲说，很多人把《神鬼寓言II》批为“可爱的英国烂游戏”，这让他意识到自己是个“多么无能的蠢蛋”。所以，莫利纽决定在续作中进行彻底的改革。

《神鬼寓言III》依然保留了系列的特色，但是进入游戏后你就会发现很多异样。首先是各种界面元素消失了，笨拙而缺乏实用价值的表情系统消失了，古老的RPG经验值系统也消失了。单凭这几点，就可以看到莫利纽改革的决心。莫利纽表示，将一切高度精简的原因是前作中只有一半的玩家用到这些功能，莫利纽希望那些认为RPG太复杂繁琐的玩家也能尝试《神鬼寓言III》。



■本作的游戏界面将会非常简洁。

Albion的工业化大革命



■在工业化革命时代里Albion已经面目全非。

《神鬼寓言III》的故事发生在前作的50年后，这时Albion大陆已经进入工业革命时代。邪恶的洛根王到处开设了无数家贫民工厂，在那里，孩子们在恶劣的环境中不分昼夜地辛苦劳作直至惨死。Albion正在从绿意盎然的世界变为浓烟滚滚的工业世界，只有你才能带领人们揭竿而起，推翻洛根王的统治，恢复很久很久以前田园牧歌般的美丽世界——至少在表面上，你所扮演的主角是这么向他的追随者们宣传的，至于掌权后要兑现诺言还是成为更邪恶的暴君，一切由你自己决定。

你可以成为“明君”，把工厂改造成学校，改善底层人民的健康状况。但是这会触犯那些地位举足轻重的企业家，提高政治风险。有时候在这些势力的作用下，你可能会被迫成为“暴君”，自食其言，继续推进工业化，继续绝对的君主制。莫利纽的游戏总是让玩家自己进行道德抉择，而这次不仅仅是乐于助人与滥杀无辜的抉择，而是涉及更高层面的政治决策。

©2010 Microsoft Corporation. All rights reserved.

为了帮助你赢得公众的支持，Lionhead 引入了一种全新的一键式“接触”系统，这会大大影响人们的情绪。例如在某个片段中，主角的妻子正因为女儿的失踪而抓狂，主角通过他的爱犬寻找女儿，在这里会利用到本作“前后关联”的气味追踪功能。原来，淘气的女儿正在 Bowerstone 的另一端和朋友们玩得乐不思蜀。主角先用接触系统把女儿骂了一顿，看到她眼泪唰唰的下来，又不忍心地安慰了一番。接触系统将会很敏感地影响各色人物的情绪波动，尤其是在生活的黑暗面。莫利纽表示，他希望该系统能触动玩家的心弦，让你对自己所做的错事扼腕叹息。

通过接触系统可以作出拥抱、握手、拖拽、抚弄等动作，在战斗中也会发挥作用。本作在战斗中引入了更直接的魔法系统，更为简单，也更加养眼。与前作一样，按住攻击键可以发动更强力的攻击，而且对于按住该键的时间没有限制。莫利纽开玩笑地说，如果你按住 6 个小时，差不多可以发动核打击了。

一键式“接触”系统



■“接触”系统让玩家可以用更丰富的动作产生情绪感染力。

武器的善恶系统



■用剑斩杀恶人，剑身将会闪耀光芒。

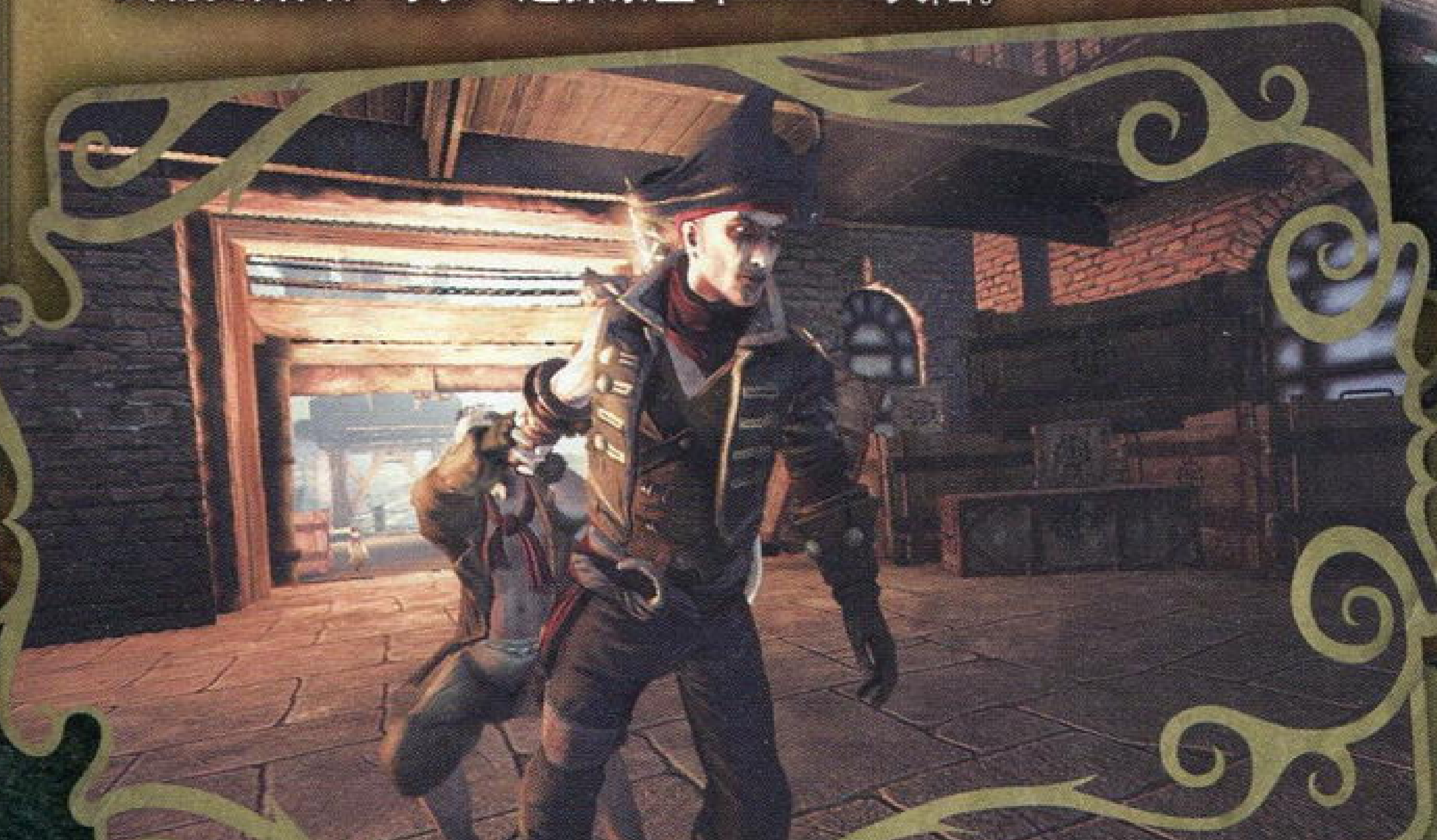
在战斗中有时会使用步枪，有时可以使用巨大而笨重的大剑，用后者战斗时将会出现鲜血四溅的血腥场面。武器的进化也是本作的一个重要改进。在本作中，玩家的武器会随着主角性格的发展而变化。如果用剑砍杀罪有应得的恶人，剑身就会逐渐变得闪闪发光。而如果是用剑滥杀无辜，剑身就会变得厚实乌黑而充满血渍。在游戏后期，每次拔剑出鞘都有鬼哭狼嚎之声，仿佛是剑下冤魂们的哭喊。武器甚至与成就相关，解开的成就越多，剑身就会变得越花哨华丽。玩家还可以通过新引入的在线拍卖系统将自己获得的武器卖给其他玩家，你可以用游戏中的货币来购买。

本作的魔法系统经过了简化，可以将指环与道具结合，产生具有毁灭性的攻击效果。例如将火球指环与暴风指环结合，就会产生火焰风暴。

体形胖瘦由武器决定

“《神鬼寓言》系列”标志性的体形变化系统也大幅升级。莫利纽表示，前作中的成功角色到最后都会变成体形壮硕的肌肉男(或者肌肉女)，这引起很多女性玩家的不满。莫利纽说：“前作的体形变化系统对一些玩家来说太离谱了，女性们到后面都成了俄罗斯铅球手了，我们收到了很多女同胞的抗议信，她们都想更苗条温柔一些。”所以在本作中，主角的体形发展取决于其选用的武器。如果经常使用大剑，自然会变得虎背熊腰，而如果使用手枪，就会苗条许多。

本作的多人协作模式尚未公布详情，莫利纽表示多人模式将更自由，可以一起探索整个 Albion 大陆。





▲在本作中，玩家还将探索 Albion 大陆之外的世界。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 2 月 1 日～ 2010 年 2 月 7 日

NEW 1 噬神者 ゴッドイーター — ■2010 年 2 月 4 日发售 ■NBGI ■动作 ◆本周 295405 套 ◆累计 295405 套 PSP

↓ 2 勇者斗恶龙VI ドラゴンクエストVI 幻の大地 — ■2010 年 1 月 28 日发售 ■Square Enix ■角色扮演 ◆本周 189802 套 ◆累计 1096260 套 NDS

3 NEW 星之海洋 4 国际版 PS3

スターオーシャン 4 –THE LAST HOPE– インターナショナル

■Square Enix ■2010 年 2 月 4 日发售■角色扮演■7800 日元



和 3 代一样，tri-Ace 在游戏发售一年后推出了本作的国际版，平台也从 X360 变为 PS3。除了提供日语和英语两种语音、文本对应 6 国语言外，国际版并无太多新增要素。但即便如此，游戏不管是画面、战斗还是系统的可玩性，都达到了日式角色扮演游戏的高水平。

本周：72 026 套　累计：72 026 套

↓ 4 新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii — ■2009 年 12 月 3 日发售 ■Nintendo ■动作 ◆本周 62174 套 ◆累计 3124508 套 Wii

→ 5 朋友聚集 トモタチコレクション — ■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成 ◆本周 38164 套 ◆累计 2779685 套 NDS

→ 6 Wii Fit Plus Wii フィット プラス — ■2009 年 10 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 27104 套 ◆累计 1567797 套 Wii

7 NEW 永恒的尽头 PS3

エンド オブ エタニティ

■SEGA ■2010 年 1 月 28 日发售■角色扮演■7800 日元



本作的系统可以说是对角色扮演游戏的一次革新，虽然上手门槛较高，但是随着游戏推进逐渐熟悉系统后，使得游戏的整个过程有种让人说不出来的神奇。从战斗中的跑位、三角攻击到枪械改装、素材收集等，本作各式各样的古怪玩法估计会成为不少玩家下一步的研究目标。

本周：25 460 套　累计：143 548 套

8 NEW 流行音乐 携带版 PSP

ポップンミュージック ポータブル

■Konami ■2010 年 2 月 4 日发售■音乐■4800 日元



丰富的选曲和游戏模式是掌机版最让 FANS 惊喜的地方，最大支持 4 名玩家对战的联机模式和分数交换比较功能也让玩家能够与好友产生更多的互动。原创的"冒险模式"以收集隐藏曲目和角色辞典为主，并有专门的资料库对游戏中所有登场歌曲的相关角色、动画等进行了系统介绍。

本周：19 138 套　累计：19 138 套

↓ 9 王国之心 梦中诞生 キングダム ハーツ バース バイ スリープ — ■2009 年 1 月 9 日发售 ■Square Enix ■动作角色扮演 ◆本周 14780 套 ◆累计 727938 套 PSP

↑ 10 Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート — ■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作 ◆本周 13314 套 ◆累计 1738407 套 Wii

由于"怪物猎人"已经在日本的掌机市场中深入人心，所以本周和其非常相似的《噬神者》毫不意外地登上了冠军宝座。根据官方数据，按照本作之前放出试玩版的下载人数统计，其中大约有 40% 的玩家直接购买了游戏，而它是否能续写"《怪物猎人》系列"的销售奇迹，那就只有等待时间的验证了。其他新作中，时隔十五年发售的《DQ6》仅发售两周累计销量就突破百万，是到目前为止最快达成该成绩的系列复刻作品。

2010 年 2 月 8 日～ 2010 年 2 月 14 日

→ 1 噬神者 ゴッドイーター — ■2010 年 2 月 4 日发售 ■NBGI ■动作 ◆本周 110235 套 ◆累计 405640 套 PSP

→ 2 勇者斗恶龙VI ドラゴンクエストVI 幻の大地 — ■2010 年 1 月 28 日发售 ■Square Enix ■角色扮演 ◆本周 79462 套 ◆累计 1175722 套 NDS

↑ 3 新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii — ■2009 年 12 月 3 日发售 ■Nintendo ■动作 ◆本周 58690 套 ◆累计 3183198 套 Wii

4 NEW 网球王子 学园祭的王子们 NDS

テニスの王子样 もっと学园祭の王子样

■Konami ■2010 年 2 月 11 日发售■文字冒险■4800 日元



本作是 2005 年 PS2 同名作品的移植版，在以往内容的基础上追加了全程语音，以及使用触控笔进行触摸的特殊交流方式。为了丰富剧本，制作小组在 35 名角色的基础上还特别加入了 FANS 中呼声很高的人气角色，无论玩家是否满足条件令其出现，都能体会到与以往不同的全新故事。

本周：44 353 套　累计：44 353 套

→ 5 朋友聚集 トモタチコレクション — ■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成 ◆本周 37682 套 ◆累计 2817367 套 NDS

6 NEW 问答魔法学院 DS 两块时空石 NDS

クイズマジックアカデミ –DS ～二つの时空石～

■Konami ■2010 年 2 月 11 日发售■益智■4800 日元



游戏中的"学院模式"内容比前作更加充实，玩家需要扮演一名魔法学院的学生，平时可通过学习来提升自己的等级，或接受任务、与同伴一起探索迷宫来达到"成为贤者"的目标。游戏中最初便收录了超过 8 万个问题，而且官方还会随时通过 Wi-Fi 网络更新问题库，多次挑战也不会觉得枯燥。

本周：31 813 套　累计：31 813 套

↓ 7 Wii Fit Plus Wii フィット プラス — ■2009 年 10 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 28720 套 ◆累计 1596517 套 Wii

↓ 8 星之海洋 4 国际版 スターオーシャン4 –THE LAST HOPE– インターナショナル — ■2010 年 2 月 4 日发售 ■Square Enix ■角色扮演 ◆本周 25873 套 ◆累计 97899 套 PS3

9 NEW 斩击的 REGINLEIV Wii

斩击的 REGINLEIV

■Nintendo ■2010 年 2 月 11 日发售■动作■6800 日元



作为任天堂第一方的试验作品，游戏最大限度地运用了双节棍手柄所能实现的操作，让玩家在战场上面对排山倒海的敌人时也能轻松体会到前所未有的爽快战斗。丰富的语音和充满个性的角色是剧情上的一大看点，而效果各异的武器则达到了绝妙的平衡，相当考验玩家对战术的选择。

本周：21 956 套　累计：21 956 套

NEW 10 圣域 2 セイクリッド 2 — ■2010 年 2 月 10 日发售 ■Spike ■角色扮演 ◆本周 21600 套 ◆累计 21600 套 PS3

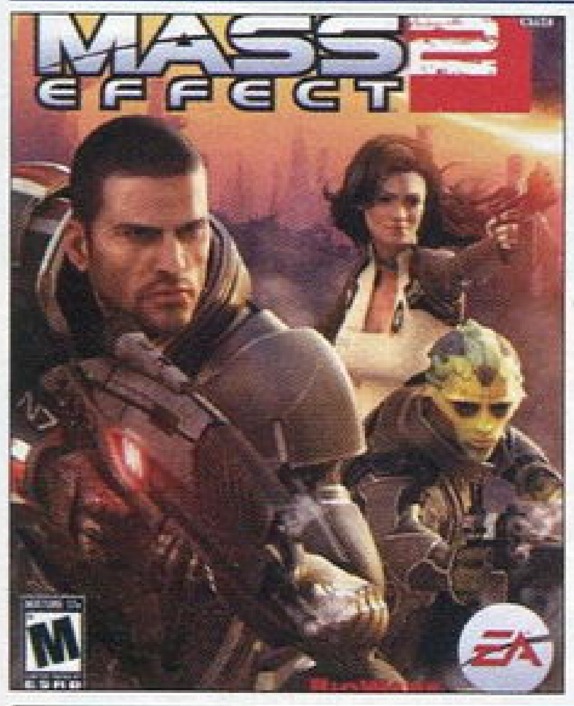
本周榜单的前两位仍然由实力强劲的两款作品牢牢占据，而新作中的《网球王子 学园祭的王子们》虽然只是一款移植作品，但首周销量和消化率却比初版有了明显提高，全程语音化对女性玩家的吸引力可见一斑。《圣域 2》作为又一款打入销量榜的美式作品，双版本的累计销量也超过 3.5 万套，另外得益于发行厂商对出货量的准确估计，本作的 X360 版消化率小胜 PS3 版，部分游戏店甚至还出现了缺货的现象。

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 1 月 31 日～2010 年 2 月 6 日



1 质量效应 2 X360

Mass Effect 2

■ EA ■ 2010 年 1 月 26 日发售■角色扮演■上周排位：1

继前作销量和业界评价双丰收后，Bioware 再次为所有喜爱美式角色扮演游戏的玩家带来了穿梭于宇宙的全新冒险。极富科幻色彩的场景人物设计、丰富的对话选项与剧情分支不知不觉就会让人完全融入游戏的世界，精心设计的各类任务更是让探索的过程始终充满新鲜感。

本周：**178 737** 套　累计：**905 537** 套

排名	游戏名称	厂商/发售日/类型	销量	机种
2	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■ Nintendo ■ 2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：3	◆本周 133790 套 ◆累计 5321805 套	Wii
3	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 96039 套 ◆累计 4438949 套	Wii
4	MAG Massive Action Game	■ SCE ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 87588 套 ◆累计 286555 套	PS3
5	白骑士物语 国际版 White Knight Chronicles:International Edition	■ SCE ■ 2010 年 2 月 2 日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 76985 套 ◆累计 76985 套	PS3
6	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：6	◆本周 72038 套 ◆累计 6455279 套	X360
7	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 60618 套 ◆累计 5761882 套	Wii
8	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：8	◆本周 52238 套 ◆累计 3472104 套	PS3
9	跳舞吧 Just Dance	■ Ubisoft ■ 2009 年 11 月 17 日发售 ■音乐■上周排位：9	◆本周 51012 套 ◆累计 574974 套	Wii
10	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■ Nintendo ■ 2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 36198 套 ◆累计 9273039 套	Wii

2010 年 2 月 7 日～2010 年 2 月 13 日

排名	游戏名称	厂商/发售日/类型	销量	机种
1	生化奇兵 2 BioShock 2	■ 2K Games ■ 2010 年 2 月 9 日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 388309 套 ◆累计 388309 套	X360
2	生化奇兵 2 BioShock 2	■ 2K Games ■ 2010 年 2 月 9 日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 155213 套 ◆累计 155213 套	PS3
3	神曲 地狱篇 Dante's Inferno	■ EA ■ 2010 年 2 月 9 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 149568 套 ◆累计 149568 套	PS3
4	神曲 地狱篇 Dante's Inferno	■ EA ■ 2010 年 2 月 9 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 133707 套 ◆累计 133707 套	X360
5	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■ Nintendo ■ 2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：2	◆本周 120757 套 ◆累计 5442562 套	Wii
6	质量效应 2 Mass Effect 2	■ EA ■ 2010 年 1 月 26 日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 109638 套 ◆累计 109638 套	X360
7	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 93191 套 ◆累计 4532140 套	Wii
8	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：6	◆本周 67385 套 ◆累计 6522664 套	X360
9	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：8	◆本周 53835 套 ◆累计 3525939 套	PS3



10 MAG PS3

Massive Action Game

■ SCE ■ 2009 年 10 月 4 日发售■主视角射击■上周排位：4

游戏只支持在线联机对战，所以与队友的完美配合、战场上各种突发状况的不确定性，都会让玩家在达成目标后获得极大的成就感。精心设计的地图和任务是保持玩家游戏动力的最大原因，而尝试一切有可能的行动手段说不定还会有意外的收获。

本周：**52 607** 套　累计：**339 162** 套

新作打榜

从近两周的统计数据中，我们已经能够明显感觉到日本游戏市场所发生的微妙变化：以往呼声很高的“经典作品”已经开始频繁出现在榜单前十以外，而一些事先并不被看好的作品却成功上位。所以如何用实质性的内容牢牢抓住玩家，而不是仅仅依靠“品牌效应”，想必已经成为了不少游戏厂商所面临的最大难题。欧美地区，Wii 上五花八门的游戏仍然占据了大半江山，用投其所好的市场战略保持着家用机市场的王者地位。

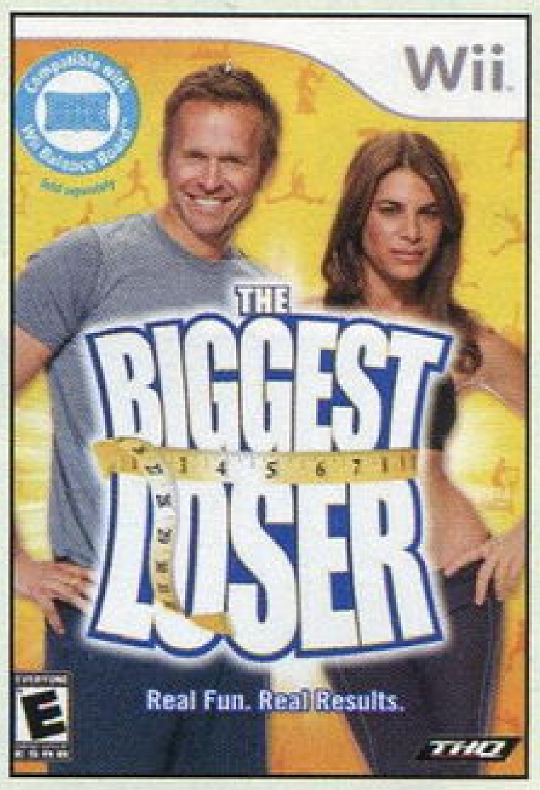
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 2 月 1 日～2010 年 2 月 7 日			
15	NDS	国夫君的超热血！大运动会	2010.2.4
24	PSP	不可思议的迷宫 风来的西林 3 携带版	2010.1.28
31	PSP	密室的祭品	2010.2.4
34	PSP	街道制作者 3 倍速逃走中	2010.1.28
35	NDS	萌萌 2 次大作战 2	2010.2.4
2010 年 2 月 8 日～2010 年 2 月 14 日			
11	NDS	龙珠 DS2 突击！黑绸军	2010.2.11
14	X360	圣域 2	2010.2.10
18	NDS	鲁邦三世 史上最大头脑战	2010.2.11
23	PSP	海豹突击队 携带版	2010.2.11
33	Wii	疯狂世界	2010.2.10

游戏的玩法和“密室逃脱”相似，玩家需要在封闭的空间中寻找各种线索，并最终利用手中的道具成功逃离。五名女主人公看似独立却互相关联的故事，以及巧妙融合在关卡中的惊悚要素都是主线流程引人入胜的地方，甚至连玩家在不同关卡中的选择也会对游戏的最终结局产生影响。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 1 月 31 日～2010 年 2 月 6 日			
11	X360	战地双雄 第 40 天	2010.1.12
12	Wii	龙之子 VS. 卡普空 终极全明星	2010.1.26
18	Wii	减肥达人	2009.10.6
19	Wii	金牌健身房 卡迪欧塑身	2009.3.25
22	Wii	去户外吧	2010.1.12
2010 年 2 月 7 日～2010 年 2 月 13 日			
14	PS3	星之海洋 4 国际版	2010.2.9
16	X360	世界暴走汽车大赛	2010.2.9
26	Wii	消防员	2009.8.4
30	PS3	战神 收藏版	2009.11.17
35	NDS	暮光之城	2010.2.9

本作是改编自 NBC 电台的一档知名减肥真人秀节目，所以如果你只是从英文原名上来理解游戏的内容就大错特错了。和现实中的比赛规则一样，游戏中的专业教练会根据玩家的要求制订出高效而合理的减肥计划，只要你有毅力坚持下来就一定能够成功甩掉身上多余的赘肉。

2010 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	2 月 1 日～2 月 7 日	2 月 8 日～2 月 14 日
1	PSP	533 019 台	43 163 台	39 293 台
2	Wii	385 452 台	36 149 台	37 501 台
3	PS3	322 773 台	25 450 台	24 811 台
4	NDSi LL	260 870 台	28 080 台	27 586 台
5	NDSi	252 285 台	19 116 台	18 082 台
6	NDSL	56 875 台	5 410 台	5 659 台
7	X360	31 472 台	3 651 台	3 428 台
8	PS2	17 881 台	2 047 台	1 869 台
9	PSP go	15 321 台	1 738 台	1 394 台

2010 HARDWARE 美国主机销量榜

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	1 月 31 日～2 月 6 日	2 月 7 日～2 月 13 日
1	PS2	51 849 946 台	15 379 台	13 842 台
2	NDS	45 095 527 台	140 834 台	128 551 台
3	Wii	31 804 909 台	169 939 台	151 331 台
4	X360	21 956 265 台	93 255 台	103 457 台
5	PSP	19 040 293 台	33 179 台	28 458 台
6	PS3	12 867 852 台	78 739 台	81 377 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量



时隔一个月，黄金眼栏目迎来了2010年春节后第一期，所评论的游戏也比往常要增加了许多。虽然本期游戏众多，但只有一款黄金珍藏级作品《暴雨》。语言的描绘很难直观地表现出《暴雨》的特点，因此本期附赠的Gamehalo DVD中收录了《暴雨》试玩，并且向大家展示了多段不同选择之下，游戏剧情发展的区别。以前不少电视台都播放过以“抉择”为主题的电视节目，而现在“抉择”的权利将下放到玩家你的手中。

最近发售游戏的多视角评价
黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×1　热血推荐×5

暴雨



黄金珍藏

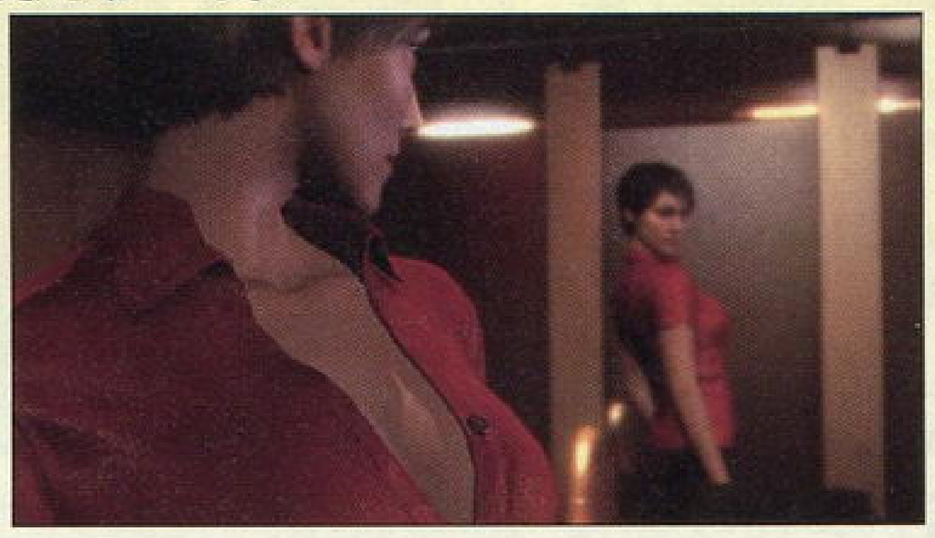
推荐玩家人群

●彻头彻尾的剧情派。●对QTE没有抵触情绪的玩家。●不停追看美剧的玩家。

总分 27

Gouki

很难相信我会被这样一款游戏吸引住，但随着慢慢展开的压抑凄惨的故事情节，给人的感觉就好像是在看美剧一样，会不由自主地为四名主角的命运牵肠挂肚。随着技术的进步，Quantic Dream终于有机会将很简单的游戏理念与一个爱恨交织的复杂故事很好地结合在一起，我想这应该是这类游戏当前的最高形态了。如果早个三五年，这样的游戏我不会去玩，因为游戏画面表现力不可能达标——即使是本作，画面也由于场景等原因良莠不齐，对于这样一款制作时间跨度很长的游戏来说，也是可以理解的。关键是，制作这样一款纯粹围绕故事与角色来展开的“游戏”，故事、演员们的表演以及镜头的运用这几个最重要的部分都完成得令人满意，游戏将重要时刻的选择权都交给了玩家，“每个人都是生活的导演”，而你至少是4个人生活的导演，你将决定他们的生死哀乐。我们常说，某某游戏的表现力已经不输给电影了，而《暴雨》则用实际表现证明，“真正的互动电影”有潜力成为业界的新推动力。另外，多结局的设定，在一定程度上提高游戏的耐玩度。



雷电

这款“勉强能够算得上是游戏”的冒险游戏以剧情为惟一重点，侦查、QTE战斗为辅，层层拨开迷雾的悬疑剧情对剧情派有着绝对的吸引力，主题有冲击人心的强大力量，以“爱”为核心的感情充沛而直接。复杂剧情有非常多的可能，就像一棵枝繁叶茂的大树，又如交错的管道，相互连接，也许殊途同归，也许形同陌路，你真的可以实实在在地做出选择，而且剧情就会按着你的选择进行下去，这种对整个世界的主控感让人满足。游戏初期版本BUG较多，需要日后下载补丁解决。

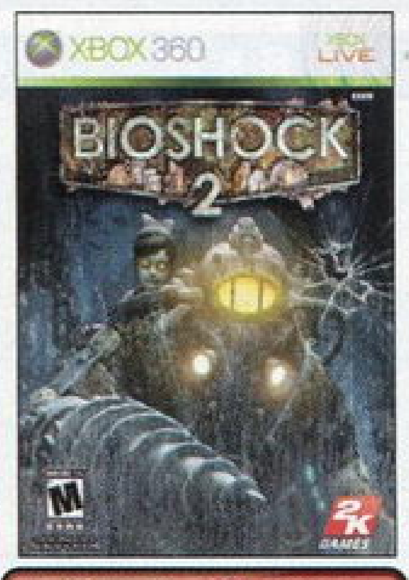
ACE飞行员

《暴雨》正式版推出以前，我一直认为本作的噱头成分大于实际体验，看来我的认识过于肤浅。没有想到依靠QTE按键的方式推动的游戏居然让人在投入度上超过了很多作品，由于本作在角色内心刻画，情节互动，剧情推进等方面雕琢得比较精致，你会不由自主地融入到这款游戏中与各位角色同呼吸，共命运。颤栗、黑暗与爱的主题贯穿于整个游戏当中，如果你通过这款游戏体会到“生活的艰辛，人生的无常”，那么说明《暴雨》已经抓住了你的心，相信此刻你会刨根问底地玩下去。

■为了你的爱人，你能前行多远？

■PS3■BD-ROM■SCE/Quantic Dream■Heavy Rain■动作冒险■2010年2月23日■1人■无对应周边

生化奇兵2



热血推荐

推荐玩家人群

●喜欢深刻、严肃、黑暗主题的人。●喜欢超能力和射击的玩家。●喜欢探索的玩家。

总分 25

雷电

第一作是真正的黑马，好评如潮，续作继承前作的整个背景和系统，底子好，做出来的东西也有绝对的保证。这是一个非常吸引人的神秘世界，在深海中用心构建的乌托邦式的销魂城，神秘物质ADAM对人类体内基因的改造导致精神异常，游戏中表现出的理想社会形态的期望，独裁与自由的矛盾，人性的善恶等等映射了太多现实社会的意向，对哲学、社会学等领域的探索让人沉迷，真正做到思想、视觉、听觉上的全面冲击，玩家会随着惊悚、悬疑和残酷的剧情的一步步推进并彻底沉入海底。当然游戏玩起来也绝对够有趣，新作开放了左手超能力、右手枪械射击的爽快系统，运用十余种超能力和数十种特殊能力配合不同武器不同弹药可以展开丰富的战术，控制Big Daddy猛打猛攻算是原了玩家的梦，制作出精妙的串联陷阱趣味十足。以续作来看，本作继承了前作的大量优点，主题没有前作那么深刻，而整个系统除了双手系统外，其他都只是做了细微调节，基本没有太多进化，算是规规矩矩地延续了惊世骇俗的前作，对于FANS来说有很多似曾相识的感觉。



星夜

出色的氛围营造是前作最令人印象深刻的地方，本作在这最关键的方面没有令人失望。但是毕竟已经游历了一次销魂城，虽然这次有很多新场景，但是曾经的那种对一切的好奇心和恐惧感变得薄弱了。剧情是游戏的最大看点，虽然本作在道德伦理方面的探索没有达到前作的高度，但是作为前作故事的延续也非常精彩。对于普通的国内玩家，也许不太容易触碰到游戏深层的那根紧绷神经，发生在最表面的人物之间的斗争也引人入胜。不过本作在战斗方面有所进化，控制Big Daddy战斗果然痛快，多人模式也很耐玩。

ACE飞行员

探究游戏对核心内涵表达，体验各类人物扭曲的情感纠葛，当然还有无法割舍的小萝莉和Big Daddy是我们再次踏入销魂城的理由。要想了解剧情就会希望收集全部上百个录音日记的收集，吸引人的录音内容和恰到好处的配音让探索的过程一点也不枯燥。改进了的骇客系统、研究和奖励系统更流畅，新加入的Big Sister有着一种变态的诱惑力，每次出场都让人毛骨悚然。不过本作在整体设计水平上显然没有在前作的基础上更进一步做出突破，除了在战斗表现上更加丰富外，其他只是对1代尽量的传承。

■销魂城，深海情，深刻，却又简单粗暴。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■2K Games/2K Marin■BioShock 2■主视角射击■2010年2月9日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

生化危机5 导演剪辑版



推荐玩家人群

●对老《生化》恋恋不舍的玩家。●喜欢佣兵模式的玩家。●还没有购入《生化危机5》的玩家。

热血推荐 总分 25

■还算厚道的导演奸计版。

炎骑士

不论从哪个角度来看，这一次的后续内容都是为核心玩家量身定做的。两个新增章节的内容基本上都在可以预料的范围之内，免不了让人感到缺乏新鲜感。经过调整之后的新佣兵模式依然是游戏中最大的亮点，角色的体技攻击力得到了一定程度的提高，不会像老版本那样有"废人"存在。

Gouki

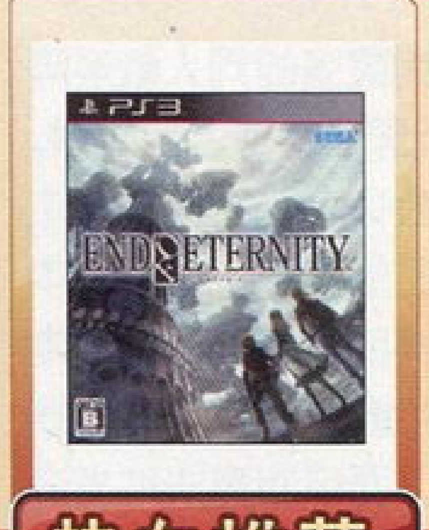
新追加的两个章节展现了不同的风格，一个有些回归老《生化》的感觉，并且还特地设计了固定视角的模式，另一个则像是加长加强版的佣兵模式，敌人种类以及道具随机出现的不确定性让游戏过程有了变数，是玩气氛还是玩战斗，你自己选。"佣兵集结"强化了各角色体术的重要性，瑞贝卡是亮点。

ACE 飞行员

越是看到令人怀念的旧人登场，越是感觉如今"生化"的乏力。好在该版本的售价低廉，追加的章节虽然缺乏新意，不过体验一下重返"洋馆"的感觉还是多多少少能给老玩家带来一些回味与感慨。"佣兵集结"耐玩度依然非常高，虽然没有增加新的地图，但敌人配置等方面进行了一定调整，值得重玩一把。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Capcom■Biohazard 5: Alternative Edition■动作射击■2010年2月18日■1～2人■无对应周边

永恒的尽头



推荐玩家人群

●想体验新奇系统的人。●想欣赏花俏动作的RPG爱好者。●非常喜欢换装的玩家。

热血推荐 总分 25

■颠覆传统RPG系统的游戏。

脆薯条

相信所有通关的玩家都会大赞游戏的系统是多么神奇，从最简单的道具分解开始，到最高深的"三角"系统，如果想要了解系统的全部，仅仅通关是远远不够的。难度越高，对于使用I.S冲刺的走位就越是要求精细。惟一的遗憾就是系统太过复杂，导致战斗时间比较长，对于玩家来说也是一种脑力消耗。

九兵卫

什么是策略型枪战游戏，本作给了我们一个完美的诠释。战场上的位置与移动、枪械以及攻击的配置与变化使得游戏的打法极为有趣，丰富的支线和斗技场任务也保证了游戏的难玩度。细心观察，我们能发现游戏中很多3A作品的经典要素，而无处不在的恶搞精神也缓解了玩家在游戏时的紧张。

纱迦

实在是找不到一款与之系统接近的同类游戏，tri-ACE的创意令人拜服。游戏的战斗和大地图极具创意，初上手时肯定会极不适应，不过熟悉之后就会慢慢体会到游戏的乐趣所在。游戏的隐藏要素也比较丰富，给3位主人公换装也是非常有意思的一件事情。不过战斗节奏较慢是一大缺点。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■SEGA/tri-Ace■END OF ETERNITY■角色扮演■2010年1月28日■1人■对应机种为PS3、X360

噬神者



推荐玩家人群

●"《怪物猎人》系列"的老玩家。●喜欢联机游戏的掌机玩家。●动作游戏高手。

热血推荐 总分 24

■未来版《怪物猎人》。

九兵卫

本作虽不是首款模仿《怪物猎人》的游戏，但绝对算吸取前者优点较成功的。除了传统的任务以及个性的装备，"噬神"时的武器形态切换、捕食能力时与同伴的连携都令人耳目一新。游戏的难度对初心者而言有些高，但只要熟悉战术思路并把握好远近程武器的使用区别，游戏的过程就会爽快无比。

纱迦

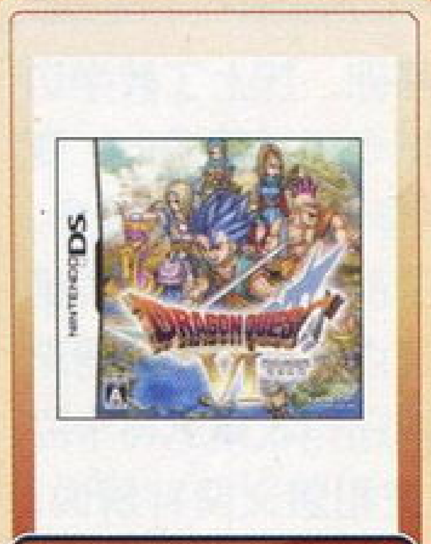
毫无疑问本作模仿的是《怪物猎人》，只不过游戏方式加入了动作角色扮演元素。游戏有主线剧情，不过画面平平。游戏中出场的地图、BOSS、武器、道具数量都不算丰富，幸好子弹编辑系统弥补了内容上的不足。游戏除了和人联机外，也可以和NPC合作，不过联机时的互动环节比较单薄。

晴天

游戏的整体感觉就是"《怪物猎人》系列"的翻版，玩家需要不断地接受任务讨伐怪物，并通过其掉落的素材或任务奖励制作各种新的装备。战斗中可以自由变换形态的武器让玩家有了更多的战术选择，而在击败敌人时出现的"捕获时间"对玩家所使用的武器和攻击时机都有不小的要求。

■PSP■UMD■NBGI■God Eater■动作■2010年2月4日■1～4人■无对应周边

勇者斗恶龙VI



推荐玩家人群

●喜欢"《勇者斗恶龙》系列"的玩家。●喜欢怀旧的玩家。●对培养职业乐此不疲的玩家。

热血推荐 总分 24

■天空三部曲之完结篇。

晴天

光是系列首次复刻的作品这一点，就足以让很多怀旧的玩家重温当年穿梭于两个世界的冒险。游戏的大多数内容和初版相同，新增的迷你游戏"史莱姆冰壶"和支持联机的"梦告白"对于老玩家来说是个不错的噱头，但由于并不能获得特殊的奖励，所以存在感较弱，让人有些失望。

脆薯条

由于本作是系列中首次加入"自由转职系统"的作品，所以在人物育成方面的内容非常充实，战斗中玩家能够选择的战术也更加多元化。新加入的"梦告白模式"仅限于文字的交流，对于国内玩家来说几乎没有存在的意义，而以往可以收服怪物同伴的设定也大幅缩水，使探索和收集的乐趣大打折扣。

九兵卫

作为"天空三部曲"复刻计划的最终章，《勇者斗恶龙VI》在画面和系统方面的素质都非常高。系列前所未有的表里世界剧情，加上最丰富耐玩的转职系统，都能让玩家感受到本作的独特魅力。移植NDS后，游戏的战斗系统得到优化，节奏更快。新加入对应触控操作的迷你游戏也令人惊喜。

■NDS■卡片■Square Enix■ドラゴンクエストVI 幻の大地■角色扮演■2010年1月28日■1人■无对应周边

MAG



推荐玩家人群

●所有打枪游戏爱好者。●想当一名指挥官的玩家。●对128人VS.128人有强烈欲望的玩家。

总分 23

■这是战争，不是小规模冲突！

脆薯条

游戏玩的就是"战争气氛"，你可以想象一下256人在同一个地图中厮杀，那可是其他同类游戏所无法表现出来的东西。一批批玩家被空投进地图，有的驾驶飞机、有的驾驶装甲车、各类载具也是相当丰富。游戏给人的感觉就是"乱"，但战争就是这样。游戏中最大的弊病就是开枪时那种"轻飘飘"的感觉。

纱迦

游戏以256人连线对战为卖点，初玩可能觉得完全是乱战，投入之后就能体验到游戏的魅力所在。游戏以阶层化的军事单位来组织玩家，有一套明确的阶级制度和指挥系统，让玩家能够依据明确指示来执行攻击、压制、补给等任务。游戏收录了70余种武器和丰富的载具，想成为达人要花不少时间。

ACE 飞行员

史无前例的玩家参与人数，热闹且杂乱的战斗规模营造出游戏独特的氛围。这种体验正好给予了众多FPS网战玩家少有的战争体验，同时掩盖了本作众多的不足。游戏在画面细节上表现粗糙，特别难以克服的就是游戏操控的生涩，这个硬伤严重拖累了本作。不是对本作特别喜爱的玩家都会望而却步。

■PS3■BD-ROM■SCEA/Zipper Interactive■Massive Action Game■主视角射击■2010年1月26日■2～256人■无对应周边

星之海洋 4 国际版



推荐玩家人群

●没玩过《星之海洋4》的人。●苦于没有日式RPG玩的PS3玩家。●系列的铁杆支持者。

总分 22

纱迦

《星之海洋4》是一个有不少缺点的好游戏，本来指望PS3版能够有大幅改进，没想到变化竟然如此之少，新增要素完全不能吸引玩过X360版的玩家。原作中存在的缺点也只改进了切换目标、换盘等少数几个，令人难以忍受。回想起3代导演剪辑版革命般的进化，个人感觉7分都高了。

九兵卫

单从作品本身来说，这是近年极为出色的一款正统日式角色扮演游戏，战斗中爽快度十足的SO系统、丰富且极具研究空间的合成以及挑战性很高的隐藏迷宫都几乎堪称系列最高峰。不过作为一款移植作品也好、国际版也罢，时隔X360版一年后发售的游戏新增要素之少实在令FANS失望。

脆薯条

这次的国际版真是让人觉得欠缺诚意，虽然在操作方面增加了一些改进，并且添加了多国语言与字幕支持，但游戏本身并没有所谓的"新角色"与"新技能"，这点非常让人失望。而且游戏对于一些强力装备、道具的拿法也做了一些调整，角色部分强力招式也被弱化，使得战斗收集的难度又上升了很多。

■诚意极度缺乏的骗钱之作。

■PS3■BD-ROM■Square Enix■Star Ocean 4 The Last Hope International■角色扮演■2010年2月4日■1人■无对应周边

魔塔大陆 3 将世界引向灭亡的少女之诗



推荐玩家人群

●玩过系列前两部作品的玩家。●喜欢同人音乐的玩家。●对日文水平有自信的玩家。

总分 21

晴天

游戏不但继承了系列"精神领域探索"和"诗魔法收集"两大经典要素，以往出色的配乐更是请来了十大同人歌姬演绎，对FANS的杀伤力可想而知。全新的战斗对玩家的操作和反应力提出了不小的要求，只有随时观察画面中的信息保护好诗魔法少女才能占得先机，用强大的诗魔法快速消灭敌人。

九兵卫

游戏的人设和前作相比没有明显变化，而声优阵容却变得有些不过不失，邀请著名歌姬献唱的数量众多的华丽插曲反而成了本作较大的亮点。战斗中玩家需要在保护女主角的同时消灭敌人，而邪恶的"爆衣"咏唱诗歌也起到了点睛的作用。即便如此，本作系统中不够严谨的地方还是有不少。

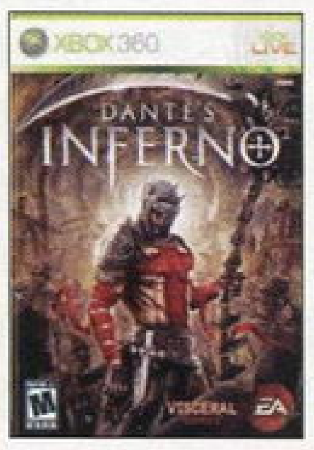
脆薯条

本作继承了历代最强的同人歌姬阵容、唯美的人设以及深邃严谨的世界观。玩家依然要通过夜会话系统积极与女主角对话，再潜入她们的精神世界，从中获得更多的诗魔法辅助技能。但游戏中3D角色表情死板生硬、迷宫中没有地图、战斗方式单调，而且诗魔法种类没有前作丰富，实在是几处硬伤。

■让人产生无限遐想的邪恶作品。

■PS3■BD-ROM■Gust/Banpresto■アルトネリコ3 世界终焉の引铁は少女の诗が弹く■角色扮演■2010年1月28日■1人■无对应周边

神曲 地狱篇



推荐玩家人群

●对暴力游戏情有独钟的人。●成就犯或奖杯迷。●对游戏里的地狱刻画感兴趣的玩家。

总分 21

纱迦

很明显这是一款模仿《战神》的人。游戏以名著《神曲》为背景，出现了大量宗教历史神话内容，不过实际内容和《神曲》没有什么联系。游戏的美术设计和《战神》相比差距巨大，动作要素的设计也远谈不上精细，只能算是合格。若不是有成就或奖杯的诱惑，通关一遍后就可以封盘了。

Gouki

本作被认为是"《战神》类游戏"最好的一部仿制品，并且还包含了有过之而无不及的成人内容，总之我是不会在客厅里玩这个游戏的。游戏在系统上的突破可圈可点，两种不同属性能力的设计确保了游戏的可重复性。但是制作者似乎难以把握游戏的演出效果，缺乏变化的色调也让人乏味。

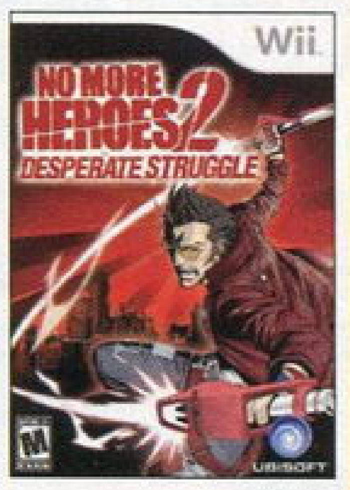
ACE 飞行员

痴情的主角给人弱小且失去理智的感觉。游戏在镜头的运用上异常呆板，长期保持的高位远景镜头使人物看起来又小又瘦。游戏对人物动作的制作很不到位，直接导致战斗缺乏张力。另外，场景素材的重复使用率太高，最后扭曲的干尸都看到麻木，唯有最终BOSS大胆的造型给人留下深刻的印象。

■这是EA流水线生产的《战神》。

■PS3/X360■DVD-ROM/BD-ROM■EA■Dante's Inferno■动作■2010年2月26日■1人■无对应周边

英雄不再 2 垂死挣扎



编辑评分

- 7
- 7

总分 22

炎骑士

相比有着试水性质的前一作，新游戏有着更高的爽快感，并且对玩家的操作技巧也有更多的要求。如果你是早已习惯了主人公的猥琐人品，那么还可以在游戏中获得小小的感动。除了一如既往的任务制流程外，新作中还加入了不少耐玩的小游戏以及可供玩家DIY的元素。游戏的自由度也明显提高。

■Wii■Ubisoft■No More Heroes 2:Desperate Struggle■动作■2010年1月26日

三国志 DS 3



编辑评分

- 7
- 7

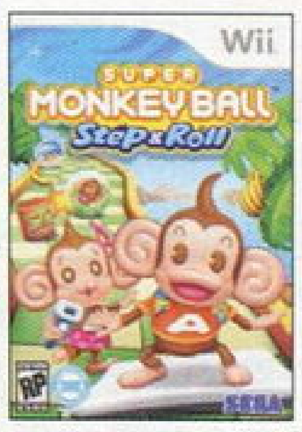
总分 21

纱迦

本作以5代为基础，加上了教学功能和新剧本。基本指令都被图像化，变得非常亲切。由武将能力和阵型的组合，而变得更有战略性的战斗也很棒。英雄战争之路的难度高了点，不过有值得深入研究的地方。游戏还有收集武将卡片的要素，卡片有正史和演义两种解说，对于新手来说是不错的设计。

■NDS■Koei■三国志DS 3■策略■2010年2月18日

超级猴球 平衡摇摆



编辑评分

- 5
- 6

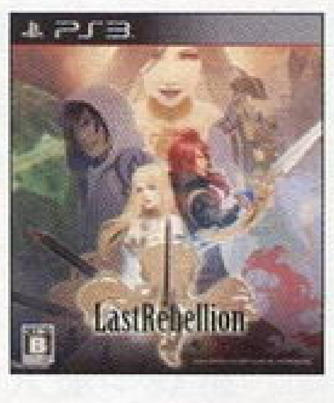
总分 17

胜负师

和Wii首发的《香蕉闪电战》相比，本作依然保持了画面鲜亮、关卡设计精巧、迷你游戏丰富等优点，对Wii以及平衡板机能的运用也较为出色，但由于要求操作精准而稳定，看似低龄向，实际难度还是相当硬派的。用平衡板控制身体姿态远比仅用手柄体感费力得多，要想玩得尽兴并不容易。

■■Wii■SEGA■Super Monkey Ball Step & Roll■平台动作■2010年2月9日

最后的反抗



编辑评分

- 5
- 5

总分 15

晴天

游戏的战斗系统让人喜忧参半，初期玩家需要按照特定的顺序攻击敌人的不同部位才能提高伤害，大大缩短战斗的时间，充满了反复尝试的乐趣。但后期一旦与敌人的等级拉开，一味地猛攻就让该系统完全变成了鸡肋，暴露了游戏在平衡性设计上的严重漏洞。糟糕的画面表现也是本作扣分的一大原因。

■PS3■日本一Software■ラストリベリオン■角色扮演■2010年1月28日

新年伊始，Capcom 便出人意料地公布了《怪物猎人 边境》登陆 X360 平台消息，虽然对于期待新作的玩家而言可能略有失望，但游戏本身数量众多的全新怪物以及武器对于每一个猎人都将拥有极大的吸引力，在次世代机能以及日趋完善的网络环境帮助下，X360 版必将为我们带来赶超 PC 版的难忘游戏体验，狩猎革命将再次打响！

文 九兵卫　美编 anubis



狩猎革命再起打响！

怪物猎人 边境 Online	Capcom	动作
X360 モンスターハンター フロンティア オンライン		日版
预定2010年6月24日发售	1～4人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

树海的霸者



棘龙 エスピナス

飞龙种







■棘龙从口中吐出的紫色液体具有剧毒，猎人沾染上该液体甚至还会陷入麻痹状态。

顾名思义，棘龙是一种坚硬的甲壳外长满锋利棘刺的飞龙。虽然平时较为宁静，不过一旦被激怒，棘龙身上的棘刺就会变为红色，成为非常具有攻击性的可怕存在。此外，由于棘龙具有翠绿色的保护色，所以很多路过的猎人经常会无意中侵犯它的领地。

何为《MHF》？

于 2007 年登陆 PC 平台的《怪物猎人 边境》(以下简称《MHF》)是系列首次登陆 PC 平台，也是以联机为主要乐趣的《怪物猎人》首次正式化身网络游戏。除了画面相较当时的家用机版有大幅提升，武器以及怪物的种类之丰富也达到了系列之最。鉴于 PC 平台的特性，游戏的 PC 版强大的狩猎任务以及怪物更新、完善的玩家交流功能让众多猎人陷入其中、不可自拔，截止目前《MHF》拥有 150 万名用户。但作为一款网游，本作的 HR 等级、素材稀有度、怪物的能力等等也要远远高于之前的家用机版。



狩猎



除了系列经典的雌雄火龙等等，在《MHF》中还存在大量原创的全新怪物，玩家可以狩猎的怪物总数达到了惊人了 60 种以上！而且这还不是全部，游戏的每次版本更新都有可能加入全新的怪物，这也是本作区别于其他作品的最大亮点。当然，每周都会放出下载的新任务也让所有猎人期待不已。

交流



在《MHF》的世界中，梅泽波尔塔广场是所有猎人狩猎的据点所在。玩家在这里不仅可以和其他猎人随心所以地进行自由交流，还能拉上同伴一起组建个性十足的“狩猎团”。广场上也会不定期地举行各式各样的狩猎祭以及狩猎大会，可谓热闹非凡。

亚种、稀少种登场！

棘茶龙
棘龙亚种

棘白龙
棘龙稀少种





▲在树海深处极少数存在的传说中的白色棘龙，以王者自居它拥有能将猎人一击必杀的可怕实力。

◀以峡谷和塔为主要栖息地的棘茶龙在蓄力后有着远高于同类的攻击力。

沙漠下的恐惧

▼当遇到威胁时，尾晶蝎就会如同壁虎断尾一样抛出自己尾部的水晶，水晶与地面碰撞后会发生巨大爆炸！





▲尾晶蝎的尾部还能喷射出高速的水流，能轻易攻击到远距离的目标。

尾晶蝎
アクラ·ヴァシム

甲壳种

更凶狠的猎杀者！

灰晶蝎
尾晶蝎亚种

尾晶蝎是一种以沙漠为主要栖息地的巨大毒蝎，通常以尾部的水晶拟态来吸引猎物上钩，行动迅速且喜欢发动偷袭是它们最大的特点，如矿石一般坚固的外壳也让尾晶蝎在面对天敌时也能无所畏惧。经常喜欢到处挖矿的猎人可要小心了！



◀作为尾晶蝎的亚种，灰晶蝎的性情更为凶暴，尖锐的利爪可以帮助它迅速撕开猎物。

更多的怪物登场！



舞雷龙栖息在深邃的峡谷中，它可以将电能存储在体内并在一瞬间释放，可以对敌人造成如同惊雷一般的巨大伤害。在所有的飞龙种，舞雷龙的智力也高的，它会机敏地根据猎人的行动随时改变自身的攻击方式。

舞雷龙
ベルキュロス
栖息地：峡谷





▲在激烈的闪电中咆哮的舞雷龙对企图近身攻击的猎人们发出令人生寒的警告。

◀ 舞雷龙的翅膀两侧长着锋利的尖爪，可以像铁钩一样牢牢地抓住猎物。

刚种醒目！

除了前文中提到的亚种怪物、稀少种怪物，本作中还存在名为“刚种”的特殊怪物，它们的能力要远远强于自己的同类，只有HR等级100以上身经百战的猎人才能对刚种发起挑战！当然，狩猎刚种怪物所获得的素材自然也是锻造最强武器不可缺少的，所以能否驯服这些凶暴至极的怪物，将是对猎人能力的最终考验！

吞龙最明显的特征就是它的大嘴，惊人的肚量可以一口气吞下任何东西，吞龙也因此得名。属于飞龙种的吞龙，外形乍看类似鱼龙，但攻击力却与火龙不相上下，其笨重且庞大的躯体也给猎人们带来了巨大的压力。

吞龙
バリアプリア
栖息地：峡谷



和那些喜欢独来独往的飞龙不同，体型略小的响狼往往雌雄一对共同行动。响狼擅长近身作战，行动迅速，所以猎人们只有轻装上阵才能与之展开周旋，否则陷入包围便会非常危险。受到侵犯时，响狼背部的利刺会全部竖起并呈现红色。

响狼
オルガロン
栖息地：沼地











▲吞龙吸入大量的河水后向正前方喷射，瞬间产生的高压水柱甚至具有致命的威力。

◀吞龙能将岩石吞入腹部并嚼碎，然后再一口气将碎石喷射而出。

▶响狼将身体蜷成一团，利用背部的利刺攻击敌人。

来自制作人的话



■左起分别为泉水敬、小野义德、稻船敬二。

泉水敬 日本微软家用娱乐事业部部长，全权负责X360在日本的推广与经营。

小野义德 Capcom在线游戏开发部部长，《MHF》的制作人。

稻船敬二 “洛克人”生父，统括Capcom在线以及游戏事务相关的工作。

当初为何要选择X360平台呢？

稻船：大家都知道Capcom是以家用机为主的厂商，在线游戏并不是我们的强项。但是经过《MHF》PC版两年半的成功运作后，我们也积累了信心与经验，于是便打算将本作移植到家用机平台。选择X360平台，是因为其在线游戏部分相较其他机种具有优势，将来说不定还能实现PC玩家与家用机玩家共同狩猎呢！（笑）

泉水：家用机平台有“使用起来较为方便”的优势，而PC平台的可延伸性则比较强大。通过Xbox Live，我们可以将两者的有点进行融合，获得更为优秀的游戏作品，非常令人期待。

X360版的《MHF》有没有一些特别内容呢？

小野：我们的最终目标是让PC玩家和X360玩家共同游戏，目前这还只是一个设想，所以最初我们还是会为家用机玩家准备单独的服务器。但不管是哪个平台，同一时期我们所提供的游戏内容依然是相同的。而将服务器分开还有另外一个理由，因为这样就可以为X360或者PC玩家提供更具个性化的服务，例如不同的下载任务或者狩猎活动等等。

稻船：《怪物猎人》从诞生起便不是一个人游玩的作品，多人在线才是本作的最终形态，这也是我们的开发理念。虽然这样的理念对于家用机来说还有很多限制，但我们会借此机会不断努力的。

能介绍一下本作的收费以及服务吗？

小野：X360版的收费制度与PC版相同，30天只要花费1400日元就能登陆并随时进行游戏，玩家还可以同时成为“金会员”，具体形式我们还在讨论与调整中。游戏发售时我们将会同捆之前的下载内容，而今后的所有更新也完全是免费，玩家只要按月缴纳1400日元即可。

稻船：从公司内部来说，我们会借X360版《MHF》的上市来调整Capcom网络游戏的服务质量。虽然会花费很多时间与精力，但我们一定会尽力将更好的作品与服务带给所有玩家。

重要提示 日前Capcom官方宣布，X360版《怪物猎人　边境　Online》将不针对日本以外地区提供服务，也就是说日本以外地区的玩家即使购买了游戏也无法正常享受网络服务，要想顺利进行游戏，必须使用代理。

迪杰



真琴



SUPER STREET FIGHTER IV

DEE JAY

16人《街霸》时代登场的角色，是一位牙买加的踢拳高手，同时还是一位才华横溢的音乐家，格斗时喜欢和着音乐的节奏展开进攻。迪杰性格热情奔放，是个乐天派，灿烂的笑容是他的招牌。迪杰是一个蓄力型角色，拥有飞行道具和性能不错的对空技，十分擅长腿技。他的腿技距离远，判定大，可以有效地牵制住对手，近身的拳技也有不错的连续性。

MAKOTO

于《街霸III》中登场的热血空手道少女，是龙胆馆道场的千金，性格硬派的假小子。虽然身材矮小，也很年轻，但却已是空手道黑带高手。真琴的暴发力超乎想像，前冲、后撤的速度极快，一口气接近对手后就可以用下段或中段技动摇对手，而指令投“唐草”配合大威力招式形成的连技可重创对手。真琴的招式很硬，连着被打中几下就会晕厥，只要一晕，那这一局基本就结束了。

超级街头霸王IV		Capcom	格斗
多机种	Super Street Fighter IV		日版
	预定2010年4月28日	1～2人	4990日元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：12岁以上

科迪

茱莉

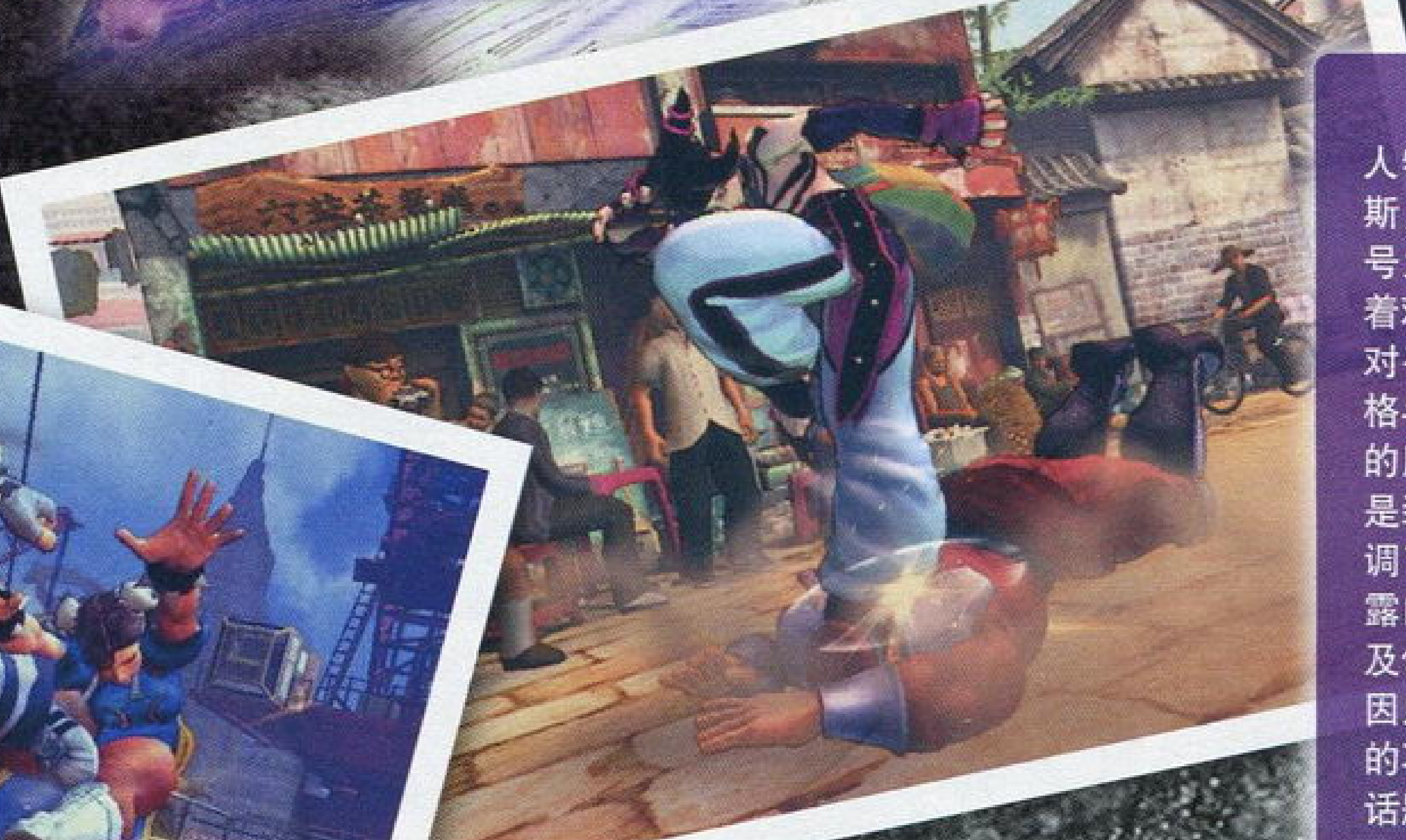
于2009年TGS期间公布的《超级街霸IV》被Capcom寄予了很高的期望，目标销量为双机种80万以上，对于一个加强版来说的确是很乐观的估计了。加强版的诚意除了体现在比较低的定价上，最重要的还是有多少追加内容，这些追加内容又是否有足够的吸引力。在这方面，玩家不需要太过担心，本作将不负“SUPER”之名，增加新的网战模式、新的挑战模式、新场地、新奥义，而经典的迷你游戏也将回归。其中最直观的当然就是再增加9名新角色，可使用角色总数将达到34人，是街机版的两倍！相信街机的加强版本也将在不久后推出。新角色的分布为原创角色一名，首次加入了韩国格斗家；《街霸II》角色两名，这样一来2代的16人就补齐了；《街霸ZERO》角色三名；《街霸III》角色三名。可以说本作是系列角色的一次大聚会。在4代精妙系统的统一之下，这些各具特色的人物可谓是旧瓶装新酒，他们在新作中的表现值得期待。

文 胜负师 美编 木仙

CODY

在《街霸ZERO 3》中登场的科迪是Capcom经典清版过关游戏《快打旋风》中的角色，尽管他曾是打击恶势力的英雄人物，不过他还是因为火爆的脾气卷入了暴力事件，而锒铛入狱。虽说身着囚服，又戴上的手铐，但是科迪依然是打架高手，地上的石块就是他的飞行道具，一把小匕首也能给对手造成不小的麻烦，突进的足技和用拳头打出的旋风同样具有很强的攻击性。





JURI

新角色中惟一的原创人物，听命于最终BOSS塞斯，在S.I.N.集团中的代号为“蜘蛛”。茱莉体内有着难以抑制的破坏欲，以给对手造成痛苦为乐。她的格斗流派为跆拳道，以华丽的腿技戏弄对手。其左眼是装有风水引擎的假眼，可调节体力的气。由于其暴露的衣着，诡异的装扮，以及偏向于反派的角色设定，因此引发了不少韩国玩家的不满，相信会是一个充满话题的角色。

街霸全系列角色大聚会！

©Capcom Entertainment, Inc. 2010 All Rights Reserved.





阿顿 ADON

来自“《街霸 ZERO》系列”的阿顿是沙盖特的高徒，他对自己的师傅败在隆的手下而感到失望，认为这是泰拳的耻辱，之后便自称“泰拳之王”，为证明泰拳是世界上最强的格斗技而参加格斗大会，一心要打败沙盖特和隆。阿顿虽然师承沙盖特，但有着独特的招式风格，虽不擅长飞行道具，但足技了得，很多招式都具有“透波”的性能，反牵制性能一流。

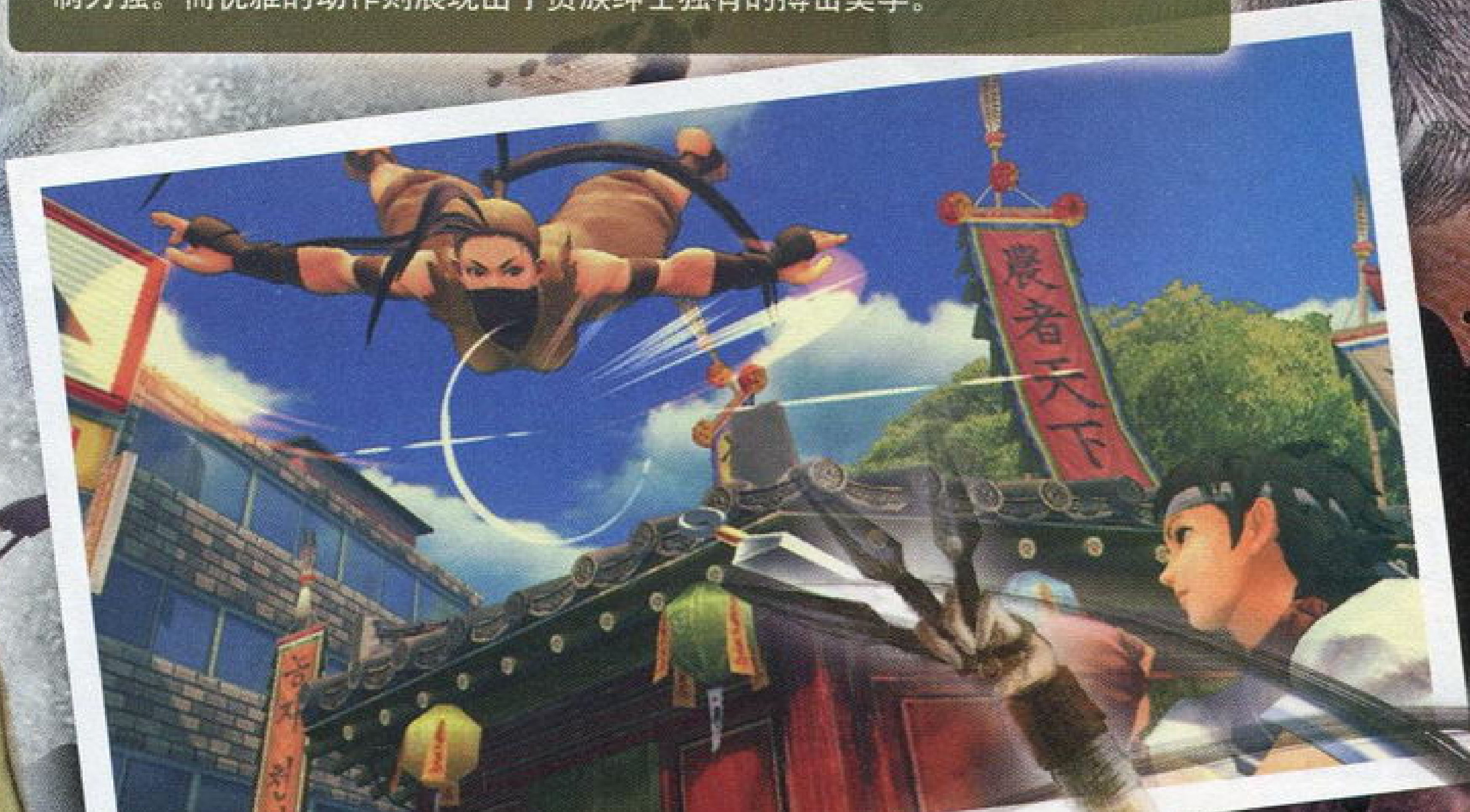
飞鹰 T.HAWK

16 人《街霸》时代登场的角色，是一位来自雷足部落的勇士，有着很强的正义感。其部落圣地被维加的影罗集团所占领，飞鹰的父亲因奋起反抗而被维加杀害。飞鹰身材高大魁梧，速度偏慢，也不擅长连续技，但他的单发技威力大，与桑吉尔夫一样是倾向于投技的角色，其投技奥义一击就能打下对手五成体力，堪比老桑的两圈投。与他交手时一定要小心被一发逆转。

达德利 DUDLEY

《街霸III》“拳击绅士”达德利也加入到了新作中，他是一位具有完美主义精神的人，在父亲事业失败后他便以拳击为生，靠自己的拳头取得了丰厚的资产。虽然同为拳击手，但他与拜森相比有着明显的区别，没有蓄力系的招式，出拳更具连续性，不追求单发的威力，但连段凶猛，有多种按键型的小连招，破绽小，压制力强。而优雅的动作则展现出了贵族绅士独有的搏击美学。







凯 GUY

“《街霸 ZERO》系列”中的人气角色，最早也来自于街机名作《快打旋风》。凯是战国时代传承至今的忍术流派“武神流”的第 39 代传人，武神流忍术的特点在于快速的移动，以移动技“疾驱”迷惑对手，并且可以派生出下段、中段、投技等变化，动摇对手的防御。接近时，以“武神流狱锁拳”为核心的高速连技可抓住对手瞬间的破绽，对其造成稳定的伤害。

息吹 IBUKI

来自《街霸III》的女忍者，虽然从小接受忍术训练，但平时就是一个普通的女高中生。息吹的体术要领是将力量集中于一点，但由于她身材娇小，力量和攻击范围都处于劣势，因此她特别强化了脚力，移动迅速的霞驱与丰富的按键连技、特殊技配合，可有效扰乱对手，让人防不胜防，能在空中使用的飞行道具在中远距离均具有牵制作用。虽然攻击力低，但作为技巧型角色，息吹依然魅力十足。

文 炎骑士 美编 木仙



战国BASARA 3	Capcom	动作
多机种 战国BASARA 3		日版
预定2010年	1～2人	售价未定
对应机种为PS3、Wii		

游戏的具体发售日还没有公开，不过就在最近，Capcom官方又公布了若干名出战的角色，这其中既包括前代中的老将岛津义弘，也有像黑田官兵卫和鹤姬这样的新角色。有意思的是，新公布的黑田官兵卫和鹤姬所使用的武器比较独特，前者拥有一具带有巨大铁球的手铐，后者擅用弓箭从远处发动袭击。



固有技 厄玉突进

使用铁球向着正前方发动攻击，可以将直线上的敌人击飞。可以想像这一招将会对敌人造成不小的伤害！



固有技 穴仓落

这一招属于空中投技，类似于自由摔跤中的螺旋打桩，出招时极具观赏性。在战斗中掌握好时机甚至可以连续使用。



固有技 厄当

发动时，黑田会用镣铐猛地撞击铁链另一端的铁球，通过这种撞击产生的冲击波来对大范围的敌人造成伤害。

婆娑罗技

用尽全身的力气挥舞铁球，从而造成巨大的龙卷风。被这股龙卷风波及的敌人都将会被抛向空中。





机略重钝 黑田官兵卫

鄙人会抓住你的！天窗外的扫帚星！

声优：小山力也

黑田官兵卫是一名力量型的武将。他曾经在丰臣秀吉的麾下效力，后因被石田三成看出其对天下的野心而遭到流放。不甘忍受命运摆布的他只好在暗地里积蓄能量。在丰臣军处于全盛时期的小田原之战中，黑田曾经立下无血开城的功绩。

战刻爆发与阵

所谓战刻爆发，即在短时间内令武将的能力提升至极限的全新系统。在发动该系统时，场景中的敌人将会变得行动迟缓（子弹时间？），从而有利于玩家杀敌。在游戏中击倒敌人或占领敌阵均可令战刻爆发计量槽蓄积能量，只有当计量槽蓄积满之后才能够发动。另外，在发动战刻爆发之后发动BASARA技，那么就会演化为更具破坏力的究级BASARA技！

另一个新系统“阵”则主要用于合战的场合。发动这个系统有助于提高己方士兵的能力以及出现各种道具。这个系统可以对战场上的双方都产生影响。只有占领阵的一方才能够获得有效影响。如果阵被敌军占领，那么被占的数量将直接出现在敌方武将的头顶。

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RSERVED.

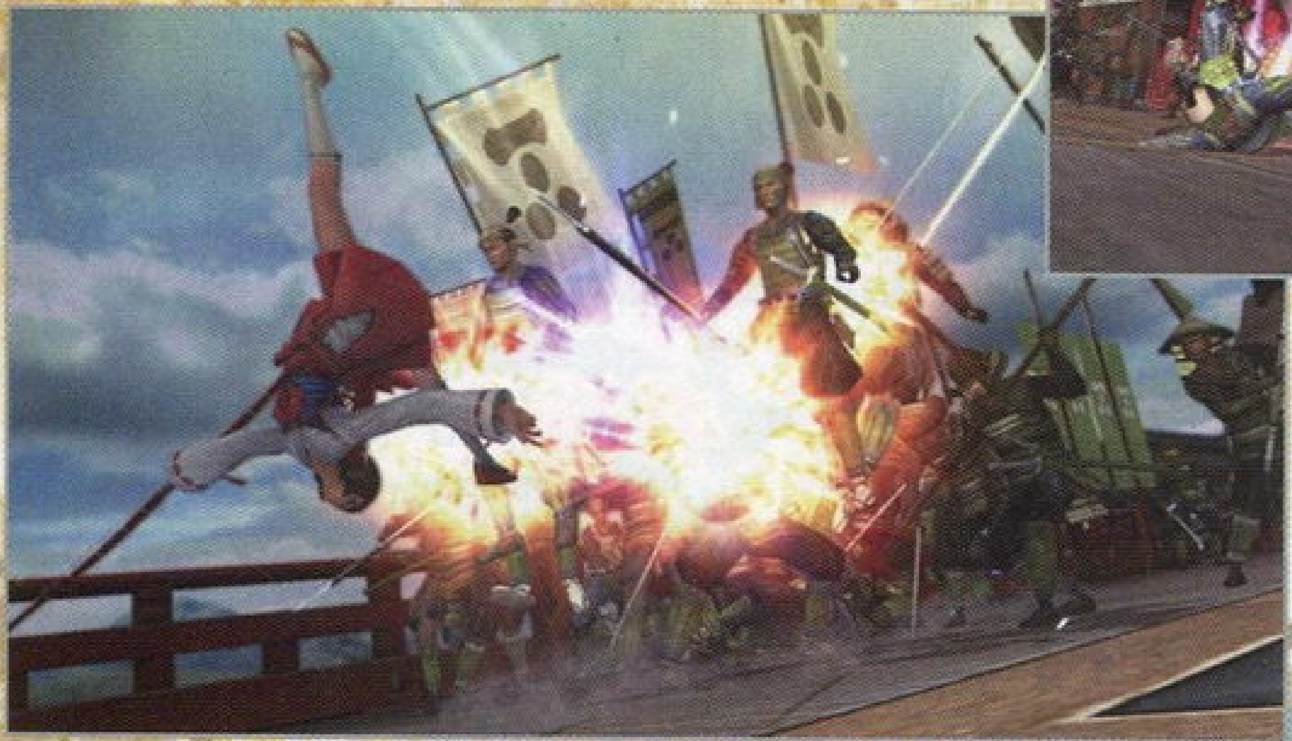
纯白可怜 鹤姬

这片海是属于我的，我要守护它！

固有技 系贴之箭

将箭矢射向空中，随后落下的箭雨会将敌人钉在地面。在发光的瞬间释放弓弦可以增强攻击效果。





固有技 那由他一闪

以地面作为弓箭的支点，从而发射巨大的箭矢，同样具有大范围的攻击判定。

固有技 阿赖耶回避矢

一方面向着后方躲闪，一方面向着前方发射呈扇形三部的箭雨，可用于远距离牵制敌人和危急时刻的自保。







声优：小清水亚美

除了擅长使用弓箭之外，鹤姬还是一名世间少有的预言者。她从小被作为“伊予河野的隐藏巫女”培养，生活在与世隔绝的环境之中，拥有纯真的心灵，全然不知世间的限额。面对群雄争霸的乱世，鹤姬要想守护住自己生长的家乡，就不得不走向外部世界。因此，骚扰鹤姬家乡海域的长曾我部元亲等海贼便成为了鹤姬的仇敌。

婆娑罗技

招式发动后，脚下的地面会冻结成冰，随后鹤姬会在冰面上高速移动，同时发射出大量的箭雨攻击接近的敌人。

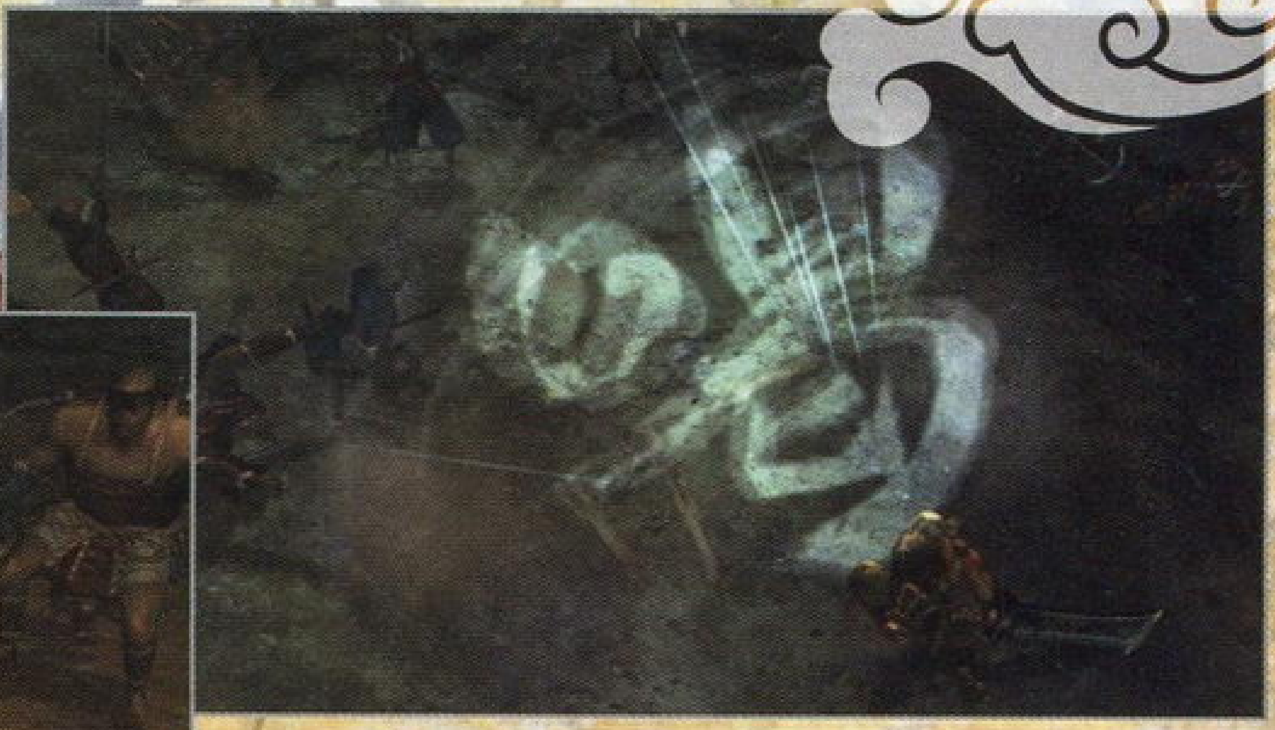
一刀必杀 岛津义弘

显身吧，消失的古代厉刃！



固有技 示现流 喝破

大喝一声，利用声波攻击周围的敌人，带有明显的轰飞效果。





固有技 示现流 瞬激

迅速跳起并挥动巨剑猛地砸向敌人。在出招时继续按键还可以派生出“示现流 浮舟”。



声优：绪方贤一

使用萨摩示现流的最高武者，无人可及的一刀必杀术足以让人心存畏惧。天下二分的战争见证了旧时代的终结，为了后辈的活跃而打破旧时代，向着关原挺进。如今，新的一代已经超越了曾经作为时代象征的自己，为此，岛津义弘感到非常兴奋。



固有技 示现流 鬼迅

利用巨剑释放出的剑气进行大范围远距离攻击。

婆娑罗技

岛津义弘的婆娑罗技可以向玩家充分展现其示现流剑法的精粹。招式发动后，不断岛津会挥动巨剑疯狂砍杀敌人，演出效果非常华丽。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

新年过后，4 月新作的宣传也进入了最后的冲击阶段。其中主打"美女牌"的《死或生 天堂》可以带玩家提前领略夏季海边度假的清凉感觉，相信会吸引不少男性玩家的目光，强调探索乐趣的《世界树迷宫 III》也在角色育成方面融合了欧美游戏的流行元素，喜欢角色扮演游戏的玩家千万不可错过。



在美国电影游戏曾是最畅销的游戏类型之一，但是由于一直以来电影游戏开发周期短且有太多限制，所以总是质量低下，以至于如今电影游戏正成为急剧衰退的游戏类型。为了振兴电影游戏，很多电影公司开始将质量放在第一位，大大延长开发周期，并且给开发者更高的创作自由。



多机种 《苍翼默示录 CS》作为《苍翼默示录》的续作即将在 7 月 1 日登陆 PS3 和 X360，游戏主要增加了新角色 μ-No.12-和"战术指导"、"挑战"、"军团"三大模式。其中"军团模式"结合了战略游戏的玩法，玩家需要在地图上通过战斗不断扩张自己的领土，并通过触发各种事件收得同伴，借此壮大自己的冒险队伍。

PSP 力求打造 PSP 最强 RPG 的《最后的战士》于近期公布了全新的"修炼"要素。因为根据游戏的故事设定，主人公最主要的目的就是要在全大陆的战士排名中获得高名次，所以每到一个村庄调查设置的"修炼板"可以接到各种任务，完成后便能获得排名积分和奖金。另外任务中不要忘记有些对手也有可能随机出现进行干扰，使挑战任务的过程充满戏剧性。

PSP 距离前作发售 4 年后，《皇牌空战 X2 协同作战》即将于今年夏季登陆 PSP 平台。从副标题中就能看出本作将更为强调联机要素，不但最大支持 4 名玩家，以往的任务模式中还会因为有其他玩家的加入而追加全新路线，甚至连任务的结果都会因此而改变。

紧急速报

ROOMS 神秘的移动房间

［文：九兵卫］

多机种 益智 ■ROOMS 不思议な动く部屋 ■日版 ■Hudson ■预定 2010 年 4 月 29 日发售

相信很多人小时候都玩过一种名叫拼版的益智玩具吧：通过在固定的方格内上下左右的移动，将原本杂乱的拼版还原成完整的图案，规则就是这么简单。如今，Hudson 便将拼版游戏以童话风格的形式搬上了 NDS 以及 Wii 平台，这就是《ROOMS 神秘的移动房间》。

经典益智游戏的全新形态！


主角 克里斯


书卷先生


沉睡的宝箱

序章

某日，一位名叫克里斯的青年无意中陷入了被称作"ROOMS"的神秘世界。生活在这里的书卷先生告诉克里斯，只有解开房间的谜题，他才能回到以前的世界……



■NDS 版画面

别具心裁的玩法

帮助克里斯找出最终的出口，这就是玩家的目的所在。因此有时甚至不用还原出整个房间的原貌，我们就能顺利且迅速地完成关卡。此外，每个房间中也会存在具有不同功能的道具，有的可以爆破墙壁，有的还可以帮助玩家找到捷径。



■Wii 版画面

对应机种为 NDS、Wii

双平台的操作

在游戏中移动拼版时，NDS 以触控笔进行操作，而 Wii 版则通过遥控器手柄体感操作，这无疑让游戏的过程变得轻松了不少。

死或生 天堂

PSP 体育 ■DEAD OR ALIVE Paradise ■日版 ■Koei Tecmo ■预定 2010 年 4 月 2 日发售



这款游戏是 Tecmo 自《死或生 沙滩排球 2》之后的系列最新作。而且，新的游戏将摆脱家用机平台的束缚，转战至更加大众化的 PSP 平台。尽管新游戏的画面效果势必无法同家用机相提并论。不过相信凭借着泳装美女的卖点以及掌机便携性的优势，这款游戏仍然可以让期待已久的玩家心满意足！

众多美女陪伴的海岛之旅



新增角色 Rio

除了 10 位人气女性格斗家外，游戏中还存在一名隐藏的女性角色——Rio。她原本是 Tecmo 推出的街机博彩游戏中的角色。Rio 在本作中的演出不仅仅限于友情客串。尽管在游戏初期，Rio 只能作为 NPC 角色登场，但只要达成一定条件，Rio 同样也可以被玩家选用！



熟悉的玩法

游戏的副标题是"天堂"，不难想像游戏中的所有元素都将围绕着各种趣味休闲游戏与众美女的交往而展开。美女排球、纸牌、收集饰品服装道具以及拍照……，这些仍然是游戏的主要内容。当然，以往只能在家用机上才能实现的这一切都将在掌机中得到完全收录。随时随地都可以与虚拟世界的美女交流，这才是本作的重点。



"《死或生》系列"中的 10 名人气女性角色将会在本作里悉数登场，游戏中允许玩家为众美女进行拍照。在游戏初期，玩家只有使用底片的老式照相机，拍照时需要时刻注意底片的剩余数量。只有在存够钱后才可以购买高性能的数码相机。在游戏中为美女拍摄的照片可以直接存储在记忆棒中，并且可以设为桌面壁纸。

［文：炎骑士］

KERORO军曹RPG 骑士、武者与传说的海盗

［文：晴天］

NDS 角色扮演 ■ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼 ■日版 ■NBGI ■预定2010年3月4日发售

以“《传说》系列”为模板的本作无论是战斗系统还是收集要素都有让人似曾相识的感觉，所以精明的厂商讨巧地将自家很多作品的经典元素融入到了简单爽快的战斗中，期望用一种“大乱斗”的形式来让不同的玩家找到属于自己的乐趣，并借此突出KERORO军曹“猥琐搞笑”的天性，不信你就赶紧往下看吧！

玩转细节魅力

经典角色集结

“支援系统”作为本作战斗的一个核心要素，合理利用可以大大提高战斗效率，使玩家可以运用的战术产生更多的变化。以下就是近期官方公开的部分支援同伴，大家能看出它们都是出自哪些游戏作品吗？





料理系统

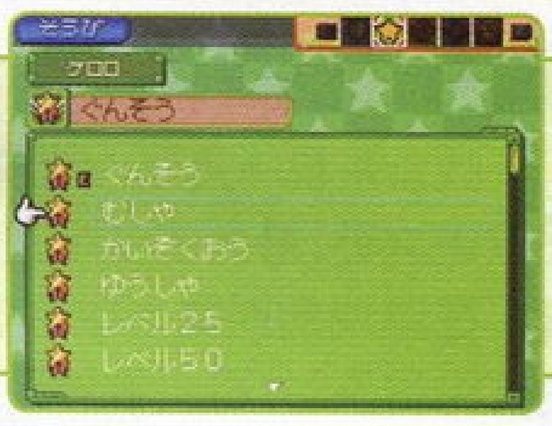
本作的该系统和“《传说》系列”的作用类似，都可以在战斗后回复我方全体的状态，或临时提升角色的特定能力。另外根据KERORO军曹原作的设定，当玩家食用カレー（咖喱）系的料理时会获得能力永久提升的效果，当然要获得此类配方和相关素材的难度也是最大的。



▶咖喱乌冬的效果是让一名角色的最大攻击力+1。

称号系统

不同“《传说》系列”作品中的称号作用各异，而本作中更改不同的称号可以获得对应的能力提升效果，所以在面对不同的敌人时，除了必要的装备，选择合适的称号迎战也是很重要的。

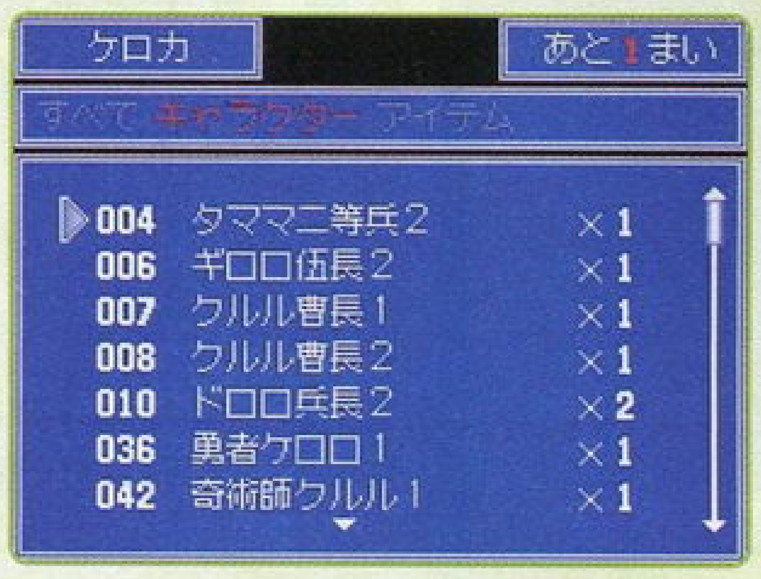


▶部分称号也会改变角色的外型，是注重能力还是注重拉相就要玩家自己把握了。

卡片对战

为了丰富游戏的内容，制作小组特别在游戏中加入了时下流行的卡片游戏。在特定的小镇中可以找到专门贩卖卡片的机器，购买后与道具屋的NPC对话就能开始挑战，而不同地点的对战规则会有所差别，要想获得胜利也需要玩家多开动脑筋才行。





▲贩卖机的一张卡片只要20G，当然用其他途径收集到的卡片可比地摊货厉害多了。



▲不同的卡片都有HP和属性的设定，只要任意一方将对手的HP或MP削减到零就算获胜，并能随意抽取对手的卡片作为奖励。

◀游戏中的卡片分为角色卡和道具卡两大类，而一次战斗中玩家只能选择最多3张卡片进行挑战。

世界树迷宫III 星海的来访者

NDS 角色扮演 ■世界树の迷宫III 星海の来访者 ■日版 ■Atlus ■预定2010年4月1日发售

［文：晴天］

对于期待本作的玩家来说，推迟发售并不会让人产生多大的困扰，因为现在大家最关心的就是游戏除新职业之外，究竟在系统上还会发生怎样的变化。在本次的技能系统介绍中，晴天特地为大家带来了人物育成系统的一个革命性转变，善于搭配组合职业技能的玩家绝对会大呼过瘾。

育成系统新要素公开

极限技能

新增的“极限技能”有点类似于同类游戏中的“连携技”，即玩家需要通过战斗累计“极限槽”，且只有当多名角色同时满足条件时才能使用。另外发动“极限技能”还需要持有特定的道具，所以一旦在探索中途获得，就不要忘记立即给角色装备上。

▶极限技能的装备似乎存在某种限制，现在还不得而知。



▼极限技能的威力会远远高于普通技能，但由于需要同时耗费多名角色的行动力，所以使用的时机非常重要。



职业技能介绍

和之前两部作品一样，游戏中的技能仍然有被动技能和职业技能，前者多用于提升基础能力或采集素材，后者则会根据不同职业的搭配衍生出更多的战术。

主要技能	
常在战场	物理攻击力上升
ワイドエフェクト	攻击单个敌人时有一定几率连带攻击其旁边的敌人
ナインスマッシュ	坏属性的锤系攻击



▲占星术士也能学习战士的技能，借此弥补防御力和HP的不足。

主要技能	
エーテルマスター	炎、冰、雷的属性攻击力上升
炎の先见术	强制取消敌人的炎属性攻击并使用火炎进行反击
雷の连星术	全体强力雷属性攻击

新要素 副职业登场

作为本作最让玩家兴奋的新要素，副职业的出现允许玩家同时修炼两个职业的技能，但这并不意味着玩家就能很轻松的培养出全能型角色。因为游戏中一名角色升级所能获得的技能点有限，所以要在两个职业的技能间分配会出现严重不足的情况，是取长补短还是强化优势，相信这又是所有玩家将面临的一个难题。



◀合理地学习两个近战职业的攻击技能也能给其他同伴更多的职业选择空间，不至于老是出现几种“经典组合”。

波斯王子 遗忘之沙

多机种 动作 ■Prince of Persia: The Forgotten Sands ■美版
■Ubisoft ■预定 2010 年 5 月 18 日发售

本作对应全平台，本文为PS3、X360版

[文：阳光成员 清国清城]



被遗忘的7年经历

由游戏改编电影的成功案例不多，不过今年5月上映的《波斯王子 时之沙》应该会成为一部令人满意的游戏电影，该片从投资规模到制作阵容都达到了真正顶级大片的级别，而且号称将超越《加勒比海盗》。在电影上映期间，育碧也将重返《时之沙》三部曲，推出一款故事介于一二两作之间的《波斯王子 遗忘之沙》。不过本作的剧情与电影版无关，主角形象也与电影版主演不同。

本作将会填补一二两作之间长达7年的时间空白，讲述王子为何从积极乐观的性格变得沉默忧郁。游戏开始时，王子拜访长兄的王国，然而这时该国正遭到侵略。王子的长兄想建造沙战士魔法军队，却因此把市民都变成了沙雕。

战斗全面进化

战斗系统一直是"《波斯王子》系列"的软肋，《时之沙》在战斗系统方面有很多改进之处，最大的变化是战斗过程将更加火爆。同屏最多可以出现50多名敌人。在游戏初期就可以感觉到本作战斗火爆程度的强化。当玩家在城垛与城墙内奔跑厮杀时，可以看到无处不在的敌人。在画面背景中还可以看到远处黑压压的兵团正杀得热火朝天。游戏中会通过一些镜头特写表现战争的壮烈，例如镜头在大地上掠过，可以感受到如《指环王》般的史诗感。当玩家被人数过多的敌群包围时，可以踩在敌人的头顶上跳跃飞奔，逃出包围圈。在本作中取消了抵挡动作，改为以躲避动作闪开敌人的攻击。悄悄靠近敌人背后，也可以发动华丽的终结技。



◀玩家在战斗时还可以看到背景中士兵们正打得火热。

魔法与解谜



■将喷水口喷出来的水柱变成冰柱，这将是玩家经常用到的能力。

在"《波斯王子》系列"中，跳跃与动作解谜是最重要的游戏元素。本作将会把魔法与动作解谜结合。例如在下水道里有很多喷水的管道，玩家可以用冰冻魔法使水柱结冰，然后踩在冰柱上借力跳到原本无法抵达的平台。但是按键释放魔法时，魔法槽会不断消耗，耗光之后无法再使用魔法。不过只要放开魔法键，魔法槽就会慢慢恢复。到游戏后期，玩家还可以控制风、火、土等元素。

时之沙

为了击退入侵的敌人，王子只能再次使用时之沙的能力。与过去一样，使用时之沙后时间就会倒流数秒，玩家如果操作失误就可以使用该能力。使用时之沙会消耗能量球，而打倒敌人可以收集能量球。在战斗中会得到经验值，并逐渐获得新能力。例如盔甲能力会释放能量波，而升级为龙卷风后，可以同时剿灭周围整片地区的敌人。还有一种俯冲能力可以从房间的一角迅速冲向另一角，并且撞倒途中的敌人。



■同屏的敌人数量会大大增加。



■在BOSS战时只要善于利用陷阱就可以事半功倍。

街头滑板3

多机种 体育 ■Skate 3 ■美版
■EA ■预定 2010 年 5 月发售

对应主机为PS3、X360

[文：星夜]



■Carverton港市是真正的滑板者天堂。

滑板手的天堂!

《街头滑板》是EA挑战《托尼滑板》的极限运动大作，如今大有后来居上之势。在今年的最新作中，将会带给玩家一座崭新的大都市——Carverton港市。与Mongo公司到处捕捉滑板手的San Vanelona不同，Carverton港市是真正的滑板手天堂，不仅满大街都是适合滑板的设施，而且不会再有讨厌的家伙挡路，玩家可以自由寻找自己喜欢的地方任意玩滑板。

在本作的职业生涯模式中，玩家将会建立自己的滑板公司，赞助滑板手提高自己公司的名气，滑板手的表现越出色，品牌名声就越响亮，滑板就会更畅销。接着玩家会获得新装备和新的滑板场地。在该模式中也有很多挑战赛，比如高山速滑、高分挑战以及华丽动作表演。过去经常在路上碍手碍脚的路人们也不再是绊脚石，你只要按键作出惊吓动作就可以将路人吓走。

本作还有一个有趣的拍照模式，在限定时间内作出漂亮的滑板特技，然后截图保存。用游戏自带的工具对照片整理加工后，这些照片就会出现在游戏中的杂志封面上，在书摊、传单乃至街头大广告牌上都能看到。在网络模式中，如果你的精彩表演的照片或者录像在社区网站中获得好评，还能提高职业生涯中的滑板销量。



■各种刺激的挑战赛等待玩家参与。



■玩家可以与朋友合作完成滑板特技，然后截图保存。



■街头仍然有很多路人，不过这次他们不会再碍手碍脚。

文 纱迦 美编 NINA



本作称得上是EA版《战神》，保留了"很黄很暴力"的特色。游戏内容取材于《神曲》，里面涉及了大量宗教神话内容，内涵一点儿也不比《战神》差。但是就游戏素质来说，和《战神》还是有一定差距的。在万众瞩目的《战神III》降临之前，先拿本作练练手不失为上佳选择。另外本作的成就奖杯异常好拿，本文便是注重成就奖杯的一篇攻略，希望能给大家带来帮助。

普通难度通关时间：约7小时

神曲 地狱篇	EA	动作
多机种	Dante's Inferno	美版
	2010年2月9日 / 1人	45.99美元
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：17岁以上

简明操作表

本文以X360版的操作为准。

作用	X360版	PS3版
镰刀轻攻击	X	□
镰刀重攻击	Y	△
跳跃	A	×
十字架攻击	B	○

作用	X360版	PS3版
魔法菜单	LB	L1
防御	LT	L2
动作键	RB	R1
投技	RT	R2
系统菜单	BACK	SELECT
能力界面	START	START
移动	左摇杆	左摇杆
回避	右摇杆	右摇杆
发动救赎	LB+RB	L1+R1

神圣与罪恶

本作的核心系统便是神圣与罪恶。游戏中做出特定动作时，就会增加神圣（HOLY）和罪恶（UNHOLY）的分数，分数累计到一定程度就会升级，级别上升之后利用白魂可以学会新的技巧。神圣和罪恶最高都是7级。神圣的招式以十字架为主，罪恶的招式以镰刀为主。从实用性来说神圣要远大于罪恶。不过由于游戏的难度不大，初次游戏选择罪恶并无不妥。

增加神圣和罪恶的点数主要有两种：使用投技和审判幽灵。先来说说投技，审判幽灵在后面会单独解说。游戏中按RT键即可发动投技，捉住杂兵后会出现惩罚（X键）和宽恕（B键）两个选项，惩罚会增加罪恶点数，宽恕会增加神圣点数。部分大型敌人需要打至濒死才会出现RT键的投技提示，也有部分敌人即使吃了投技也不会出现这两个选项的。



©2010 EA

一周目游戏中最多只能将神圣和罪恶两者之一升至7级，由于两者到7级各有一个成就，因此本作要想全成就最快也得二周目。考虑到神圣的实用性，推荐大家一周目先冲神圣，不过罪恶的反击、LT+Y、LT+A、投技距离增加这些实用技巧还是应该学会。

实用技巧

本作共有4种难度，最高难度需要通关一次后才会出现。掌握几种强大技巧后，最高难度通过也不在话下。值得一提的是，本作在游戏过程中可以随时按BACK键进入OPTION更改难度，对游戏本身不会有任何影响，对成就取得也没有影响。下面就为大家披露几个实用技能。

1. 用B键使出的十字架攻击即为本作中最强劲的技能，此技威力高、速度快、自动跟踪、射程无限，令人难以相信这一招居然无任何消耗。神圣路线升级后更是可以学会BBBB的4连击，强悍无比。

2. 按住Y键不放可以将敌人浮空，之后但丁会自动跳起。这个浮空从一开始即可使用，威力、范围均不俗。浮空后可以用X键连续追打，也可以用Y键令敌人二次浮空。对付吃投技的大型敌人更是可以在空中使用Y、RT、Y、RT的无限空投。不过建议不要学会镰刀的空中YY，以免误出招。

3. 投技也是本作的一大神招，投技使用中全身无敌，对小型敌人一击必杀。难得的是但丁尽管用的是鹤嘴镰，但柄是可以伸长的，学了罪恶路线里的投技距离增加之后更是长到夸张。乱军之中无需惊慌，让我一一从容投来。

4. 在神圣路线可以学会神之护甲（DIVINE ARMOR），这个魔法非常强大，升满级之后配合自动回复魔力的遗物，简直就是无敌。最高难度也可以轻松过关。

收集要素



本作的收集要素众多，共计有30枚银币、31件遗物、27个幽灵和3块BEATRICE STONE。这些收集要素除了关系到成就之外，对游戏本身也有较大的帮助。以下收集要素均可在按START键出现的能力界面中查看。

银币

每凑齐5枚，即可获得大量白魂作为奖励。

遗物

事实上就是装备，可以给但丁提供额外的能力，令游戏流程更加轻松有趣。遗物也分为罪恶和神圣两种，要想装备的话需要对应的罪恶或神圣等级够才行。部分遗物还可以在吸收白魂后升级，只要装备着该遗物后吸收白魂即可。

幽灵

这些幽灵都来自于《神曲》的原作，里面不但有历史上的有名人物，也有但丁（指《神曲》的作者）钦佩和厌恶的人物，有几个佛罗伦萨人因为和但丁有过节都被他打入了地狱，看来惹谁都不能惹作家啊……言归正传。走近幽灵按RB键，会出现惩罚（X键）和宽恕（B键）的选择，根据你的选择可以获得神圣或罪恶点数。如果选择宽恕的话，还要玩一个迷你游戏，迷你游戏的成绩影响你获得的白魂数量，如果成绩为0的话算作宽恕失败。在意成就的朋友一定要注意避免。

一周目游戏中审判全部幽灵有一个成就，无论你是惩罚还是宽恕均可。不过需要注意的是宽恕特定几个幽灵也有成就，嫌麻烦的人不妨一周目全部宽恕好了，反正推荐走神圣路线了。



BEATRICE STONE

碧翠丝（BEATRICE）是但丁的初恋情人，但丁在《神曲》中将其安排到天堂之中，宛如女神。游戏中的碧翠丝成了但丁的老婆，但丁就是因为要救回她而大闹地狱。以她命名的碧翠丝石（BEATRICE STONE）在游戏中一共有3块，集齐之后除了开启成就之外，还可以获得自动宽恕的能力。只要在决定幽灵的命运时按Y键，就可以跳过迷你游戏直接宽恕了。

维吉尔

因为《鬼泣》的关系，大家可能都把但丁和维吉尔当成兄弟了，事实上维吉尔是但丁崇拜的一位古罗马诗人。在本作里维吉尔是以引路人的身分出现的。如果和全部位置的维吉尔对话，可以拿到一个成就。有玩家反应这个成就有BUG，为防万一推荐大家每次都要和诗人对完话再闪人。特定位置的诗人在对话两次后会赠送但丁一些遗物，当他说完所有的话后会消失。维吉尔的位置都在玩家的必经之路上，位置也比较明显，只要稍加注意应该都不会错过。

遗物一览

游戏中出现的遗物都很有来头，其中既有神话角色，也有历史名人，限于篇幅就不一一介绍了。具体取得方法在流程中会详细介绍。

名称	原名	装备要求	性能
死之刃	DEATH BLADE	罪恶1级	增加镰刀攻击的威力，1级+10%，2级+15%，3级+20%
卡农之桨	CHARON'S OAR	神圣3级	宽恕敌人和幽灵时获得的神圣点数增加，1级+10%，2级+20%，3级+30%
圣路西亚之眼	EYES OF ST.LUCIA	无	一定几率反弹敌人的攻击并将敌人推开，1级10%，2级20%，3级30%
上帝的祝福	LORD'S BLESSING	神圣1级	增加十字架攻击的威力，1级+10%，2级+15%，3级+20%
萨拉丁的仁慈	SALADIN'S MERCY	无	宽恕成功后获得的绿魂变多，1级+5%，2级+10%，3级+15%
米诺斯之尾	TAIL OF MINOS	罪恶3级	惩罚敌人和幽灵时获得的罪恶点数增加，1级+10%，2级+20%，3级+30%
佛兰希丝卡的书	FRANCESCA'S BOOK	罪恶3级	用镰刀每杀50人时获得额外的罪恶点数，1级100点，2级150点，3级250点
菲利波斯的愤怒	FILIPPOS RAGE	罪恶5级	可以防御之前不能防御的恶魔攻击，2级可以自动反击，3级反击威力加大
特里斯坦的欲望	TRISTAN'S DESIRE	无	增加魔法的攻击力，1级+10%，2级+15%，3级+20%
帕里斯之箭	ARROW OF PARIS	罪恶1级	增加投技的威力，1级+25%，2级+50%，3级+100%
安东尼的军旗	ANTONY'S STANDARD	无	积蓄救赎槽的速度增加，1级+10%，2级+20%，3级+30%
暴食之雨	RAIN OF GLUTTONY	神圣3级	宽恕时可以令周围的敌人昏迷，1级5秒，2级10秒，3级15秒
死亡天使的学徒	AZRAEL'S APPRENTICE	罪恶1级	防御成功时有一定几率令敌人昏迷，1级10%，2级15%，3级25%
西亚科的胆汁	CIACCO'S BILE	神圣5级	自动回复魔力，升级后回复速度增加
屋大维的黄金	OCTAVIAN'S GOLD	神圣3级	被打倒时会自动使用特殊受身动作
迦太基之冠	CROWN OF CARTHAGE	无	受到敌人远程攻击时的伤害减少，1级-10%，2级-15%，3级-20%
恶魔之翼	DEMON'S WING	无	空中攻击的威力上升，1级+10%，2级+15%，3级+20%
被挥霍的钱	WASTED GOLD	无	攻击敌人时救赎槽的增加量上升，1级+10%，2级+20%，3级+30%
财神的钱币	COIN OF PLUTUS	无	连击维持时间增加，1级+1秒，2级+2秒，3级+3秒
阿利吉耶罗之眼	EYE OF ALIGHIERO	神圣3级	被攻击时可以吸收一定比例的伤害，升级后吸收的比例增加
财迷的钱袋	HOARDER'S PURSE	罪恶3级	反击指令输入的有效时间延长，1级+30%，2级+60%，3级+90%
美杜莎之铃	MEDUSA'S CALL	神圣5级	远程攻击和投射攻击的威力增加，1级+10%，2级+15%，3级+20%
引导之炎	GUIDING FLAME	神圣5级	对排泄攻击免疫（如饕餮的呕吐）
法里纳塔之怒	RAGE FO FARINATA	无	所有的泉水无需连按B即可打开
卡尔瓦康提之剑	CALVACANTI'S BLADE	无	闪避时附加攻击，但威力很低
伊璧鸠鲁的信物	SEAL OF EPICURUS	罪恶1级	会心一击（攻击+15%且能令敌人倒地）的几率增加，1级10%，2级15%，3级20%
弗雷德里克的戒指	FREDERICK'S RING	神圣5级	但丁濒死时有一定几率发动特殊技能，发动后体力回复且敌人昏迷，1级10%，2级15%，3级25%
涅索斯的马掌	SHOE OF NESSUS	罪恶5级	敌人无法回避X键的攻击
阿提拉之甲	ATTILA'S ARMOR	无	敌人的防御不会中断但丁的攻击
阿克里的记忆	MEMORY OF ACRE	神圣5级	发动十字架攻击时不会因敌人的攻击而中断
弗朗西斯科的宽恕	FRANCESCO'S FORGIVENESS	无	敌人的攻击有一定几率完全无效，1级5%，2级10%，3级15%

但丁和碧翠丝

玩完这个游戏，大家应该对死不悔改的“但嫂”碧翠丝颇具恨意吧。历史上但丁和碧翠丝只是神交。但丁第一次见到碧翠斯时，他9岁，她8岁，9岁的但丁对碧翠丝一见钟情，从此至死不渝。他见过碧翠丝很多次，但每次都仅限于目光的交流，从来没说过话。碧翠丝18岁时嫁给一个银行家，23岁就去世了。去世之后但丁悲痛欲绝，开始在文学、哲学和宗教中寻求解脱，这也催生了《神曲》的诞生。他在《神曲》中赋予了碧翠丝至高无上的地位。

一周目全收集之旅

“在生命旅程的途中，我发现自己身处一座黑森林，迷失了明确的方向。”——《神曲》开头文句



本作是根据名著《神曲》改编的游戏，主人公但丁是一名蔑视死神的士兵，为了救他的爱人碧翠丝深入地狱奋战，挑战不可能的艰巨任务。《神曲》分为地狱、炼狱、天堂三个部分，本作只表现了地狱部分。和原著一样，地狱被分为9个部分。随着但丁深入地狱，他必须面对自身的黑暗过去和种种罪孽，最后挑战幕后黑手路西法，并阻止其称霸三界的阴谋。

人间

游戏的人间部分和之前在PSN和Xbox LIVE上放出来的体验版完全一样。一开始会交代但丁是怎么死的，之后会挑战死神。这个死神大概是所有游戏里最差劲的死神了，完全是陪玩家练招的，最后还赔上了它的镰刀。注意死神的弱点是头部，但游戏有BUG，有时跳跃会落入无尽的黑屏，本人倒是没遇到，但ACE飞行员一上手就遇到了……



之后回到家乡，在碧翠丝死去的地方遭遇杂兵，这种杂兵可以用投技轻松秒之。在大门前会看到碧翠丝的石像，这是游戏的存档点，二周目还能在此更换服装。旁边有绿色的体力之泉可以回复体力，在游戏后面还有紫色的魔力之泉。往前走碧翠丝升天，但丁拿到了十字架为武器。此时开始可以抓人惩罚或宽恕了，一个杂兵能贡献10点，虽然不多但是积沙成堆。

前面的战斗带有一些教学性质：被车轮追赶的地方要快速杀完敌人才会开门；带火的敌人用十字架打一下再以镰刀秒之。最后遇到维吉尔，他会传授给你魔法：正义之道（RIGHTEOUS PATH）。之后有一个骑着巨兽的家伙乱入，正好用魔法试招。当巨兽身上出现QTE提示时，成功输入即可骑乘巨兽。巨兽的普通攻击可以震碎泉水直接吸收，非常方便。杀光所有的敌人之后正式进入地狱。

冥河

ACHERON

爬墙前进，很快看到诗人。与之对话两次可以拿到第1个遗物DEATH BLADE。而就在这个画面中不远处的台阶上，可以看到一处宝藏，里面是30枚银币中的第1枚，利用二段跳可以很轻松地跳上去并获得。继续前进会来到一处机关前，扳动后大量敌人和断桥会出现，我们需要抓紧时间过桥。这里空中的飞鸟是无限出的，利用这点可以在此用十字架刷666连击的成就，不过推荐在通关后有了增加连击维持时间的遗物后再来尝试。



往前走来到一个大圆盘上，会遇到长角的守护恶魔。这种敌人比之前的杂兵强不少，不能直接用投技，但可以利用按住Y不放使出的浮空技轻松搞定，上天之后用追砍或投技悉听尊便。杀光敌人后出现机关，拉动机关可以令圆盘上升，闪光的大门可以劈开进入，不过在最上方的左边平台上有第2枚银币，要优先取得。



再往前在一处大门前会看到一个跪在地上的人，这就是本作的另一收集要素——幽灵。对于他们，玩家可以选择惩罚（X）或宽恕（B）。幽灵一共27个，这是我们遇到的第1个。杀光一批敌人后，在前面的雕像前需要抓绳子前进，在雕像的旁边有第3枚银币。爬绳子时按RB键可以飞速前进，不但节省时间，而且在后面过机关时会用到。绳子爬到一半被敌人砍断，但丁来到渡船的侧面，这里先不要急着上去，一直往右爬可以拿到第2个遗物CHARON'S OAR。



船舱里有个小小的谜题，解法很简单：把箱子推到右侧空处，之处推动机关，再设法把箱子移到前方，跳上高台即可。船舱的左边高台上有第4枚银币，正前方高台上有第2个幽灵。来到甲板上，消灭所有的敌人，利用巨兽扳下卡农的头，之后玩一场攀爬跳跃游戏，总算通过了冥河。

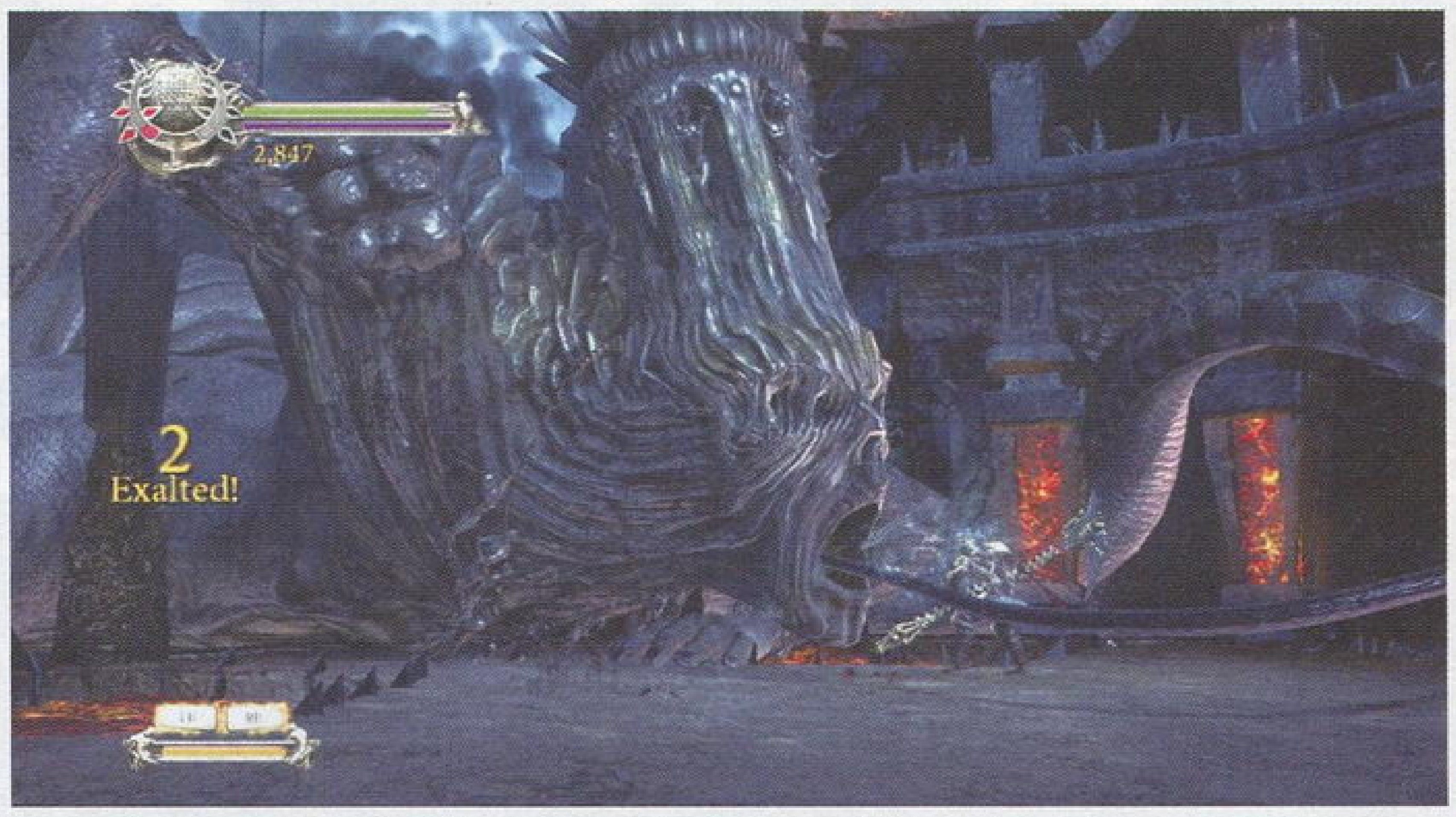


幽冥

LIMBO

利用“炸弹人”炸开大门，会看到刚才被扳下来的卡农的头。靠近头会有RB的提示，把头丢出去之后除了能拿到魂之外，还可以解开成就 Burning Eyes。这里先别急着出门，在头附近可以找到第5枚银币、第1块碧翠丝石和第3个遗物EYES OF ST.LUCIA。开门后会遇到恶心的婴儿敌人，这种敌人近身比较厉害，不过投技依然可以秒杀，因此不难对付。继续前进会看到诗人守在一扇门旁，与他对话两次可以拿到第4个遗物LORD'S BLESSING，进门里面是第3个幽灵。

不久会看到诗人和一个巨大的雕像。在这个场景中左边有一个高台，扳动上面的机关，雕像会消失，出现第5个遗物SALADIN'S MERCY。之后保存进度，利用绳索荡到前方平台，会迎来BOSS战。BOSS是蛇身怪物米诺斯王，它的攻击方式还算丰富，平时只要专心躲避即可，待其右手触地出现QTE，或把头凑上平台来时要抓住机会狂



殴。当他捂脸的时候肚子下方的弱点就会露出来，砍上几个来回就会进入最后的QTE阶段了。战胜它之后拿到第6个遗物TAIL OF MINOS。

淫欲

LUST



一开始会进入摆荡绳子的环节，在第二根绳子的上方有第6枚银币。拿了银币之后先别急，爬在第二根绳子上往右看，你会发现在第三根绳子的上方有两根很粗的骨条（见上图）。设法抓住第二根绳子的中段进行摆荡，可以来到骨条上，而上面是第7个遗物FRANCESCA'S BOOK。这里有一点难度，幸好前面有存档，万一失手就重来好了。

过了荡绳地带之后，会看到第4个幽灵（记得要宽恕它）。前方是一座大桥，桥上不时有雷球飞来，我们需要扳动机关改变雷球的方向，从而轰开通往塔的道路，整个动作要快。不过桥左边倒数第一、第二两个雕像附近是可以爬下去的，在这两处可以找到第8个遗物FILIPPO'S RAGE和第7枚银币。

进入CARNAL TOWER内会遇到新敌人女妖TEMPTRESS OF LUST。她的动作很快，还会魅惑魔法，在空中用十字架轰是个好办法。扳动机关打碎眼镜蛇口中的毒牙，这样就能来到上层。和这里的诗人对话两次，可以拿到第9个遗物TRISTAN'S DESIRE。这里又有个小谜题，首先要注意的是在上层左边的高台上有第8枚银币。谜题的解法是：先把石柱拖出来，再扳动下层左边的开关，再利用平台扳动上层右边的开关，最后眼疾手快地跳上中央平台即可升走了。

在不断上升的高台上，敌人会源源不断地出现，女妖也会不时干扰你，后来她会直接从自己身上分泌出杂兵，非常恶心。这里的杂兵是无限的，我们需要狂砍女妖的手，当她负痛缩手时平台就会上升，这样就可以扳动左右两侧的机关。首先扳左侧机关调转蛇头，再扳右侧机关喷火，即可驱走恶心的女妖。不过如果动作稍慢的话，两处机关就会复原，要注意。

平台升到顶部时会完全停下来。先往右边前进，从右边下去可以找到第5个幽灵（记得要宽恕它）。回到平台往左边前进，经过一段放电的路之后，会看到存档点。



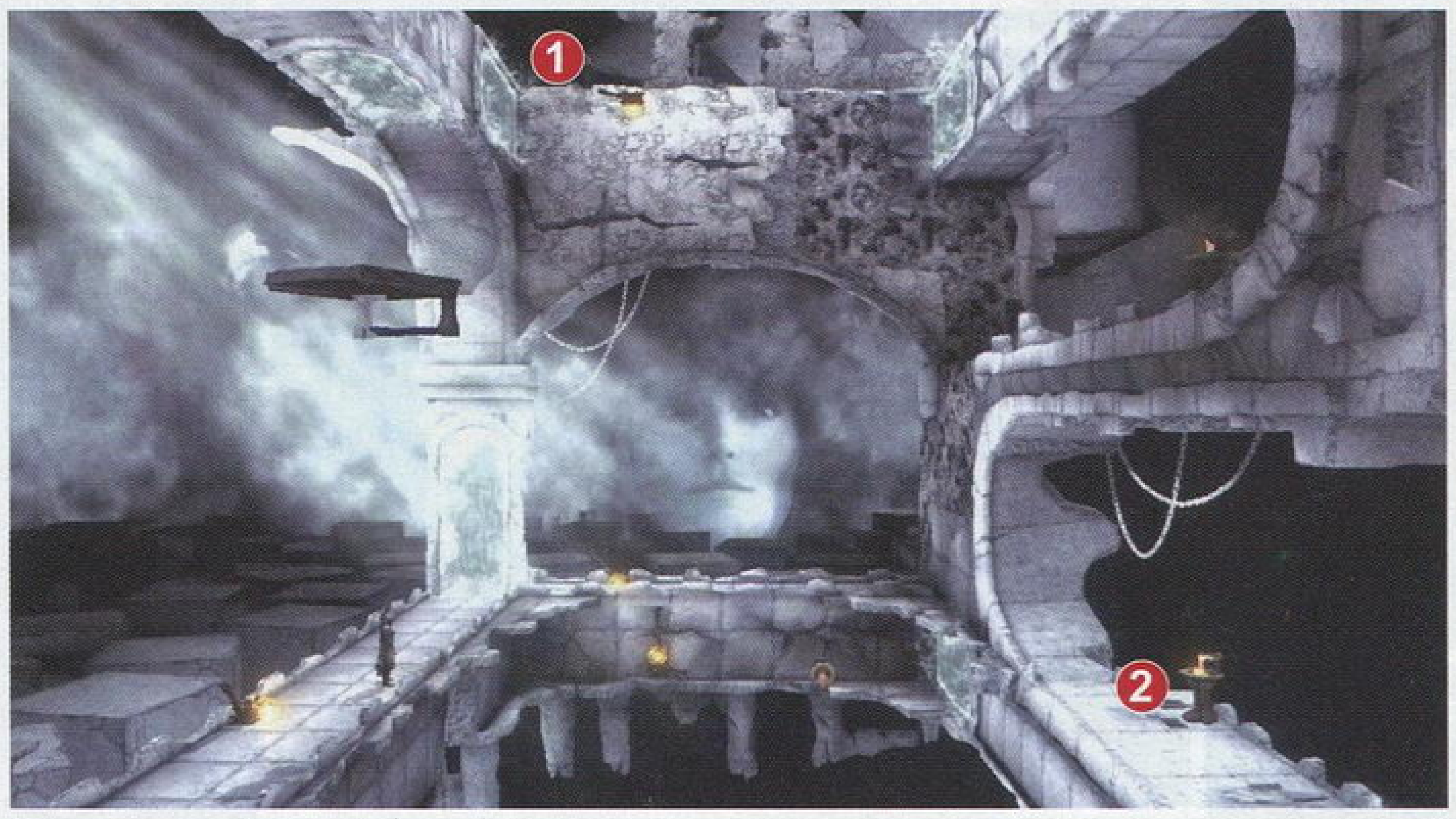
存档点左边有第9枚银币，右边有第6个幽灵，从他的位置附近翻到下方的平台，还可以找到第10个遗物ARROW OF PARIS。找齐之后即可放心前进了，前面是BOSS战。BOSS是安东尼，原来这个女妖就是大名鼎鼎的埃及艳后，没想到长得这么恐怖。胜利之后获得第11个遗物ANTONY'S STANDARD和新魔法淫欲之岚（LUST STORM）。之后有QTE。BOSS战后是一场坠落戏。

暴食

GLUTTONY

一进入这里就是一连串喷火机关。小心地来到存档点后，从你来的绳子横着往右爬，能找到第12个遗物RAIN OF GLUTTONY。再往下会遇到地狱三头犬。老实说这是我见过的所有游戏中最不像也最难看的地狱三头犬。这一战只要把地上的喷火机关引发，就能熏倒它的头，之后一阵狂砍后就会出现QTE。中间的头比较耐打，推荐最后消灭。最后依然是帅气的QTE将其秒杀，并拿到第13个遗物AZRAEL'S APPRENTICE。

继续前进来到沼泽地带，路上会遇到第10枚银币和第7个幽灵，其位置非常明显，肯定不会错过。过了存档点往前，消灭大批飞鸟后，左侧大嘴里有第8个幽灵。再往前会遇到诗人，对话两次拿到第14个遗物CIACCO'S BILE。再往前会进入镜之迷宫，这里首先要对付新敌人饕餮。它的移动速度虽然慢，却是移动投，满嘴的食物渣滓也令人恶心，远远地丢十字架是好招。



镜之迷宫还是设计得有些意思的，这里有①第11枚银币和②第2块碧翠丝石。具体解法如下：首先搬动上方的机关，从下层爬墙来到最上层，可以取得银币。之后再搬动下方的机关，这时会出现一张桌子，立刻从上层来到桌子上起跳，这样可以来到下层的另一面。之后等飞桌移动到画面左上方时从下层的镜子进去，即可正好落到飞桌上。之后从飞桌往右边跳可以拿到碧翠丝石。如果任由飞桌行动，即可飞出镜之迷宫。

禁断之爱

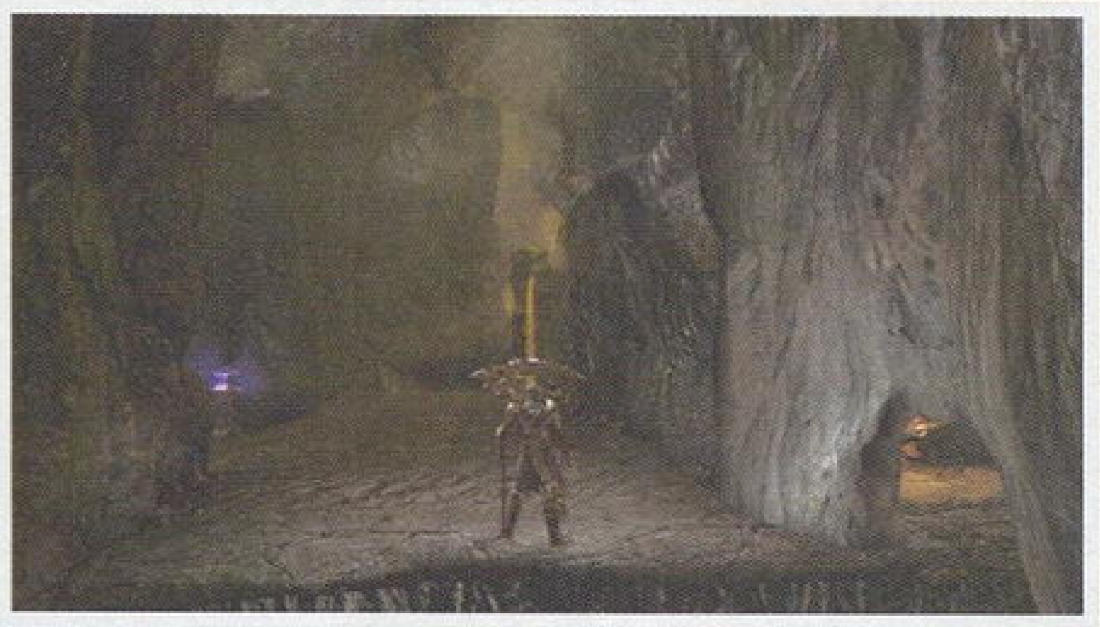
成就“Forbidden Love”要求玩家宽恕Francesca da Polenta和Paolo Malatesta。这两位是《神曲》中著名的悲剧恋人。两人生前都出生于贵族家庭，在一场政治联姻中，弗朗西斯卡被迫嫁给了一位丑男乔万尼。乔万尼的弟弟保罗英俊潇洒，对弗朗西斯卡的处境非常同情，最后两人终于擦出了爱的火花。结果乔万尼大怒，亲手将两人杀害。两人死后沦落进地狱第二圈，遇到但丁后哭诉了其不幸的遭遇，但丁被感动得当场昏迷。

贪婪

GREED



离开镜之迷宫，就来到了通往 GREED 的路上。经过存档点后利用绳索和骨条前进，在某处骨条的上方（见上图）可以来到一个平台，这里有第 12 枚银币和第 15 个遗物 OCTAVIAN'S GOLD。继续前进，4 个喷火口拦住去路。这里需要利用推箱子时按住 B 不放的蓄力，来瞬间灭掉所有火柱，之后再迅速利用绳索荡过去。经过一连串空中接力后，来到了 GREED。



很快来到上图所示的位置，这个小小的地方居然藏着不少好东西。首先利用台阶边缘往右爬，可以拿到第 16 个遗物 CROWN OF CARTHAGE。来到右边的高台，再跳到左边的高台，往画面外的方向还有个高台，这里有第 13 枚银币。站在左边高台仔细观察，可以看到在往画面内的方向还有个隐藏的高台，利用二段跳来到这里，可以取得第 3 块碧翠丝石。

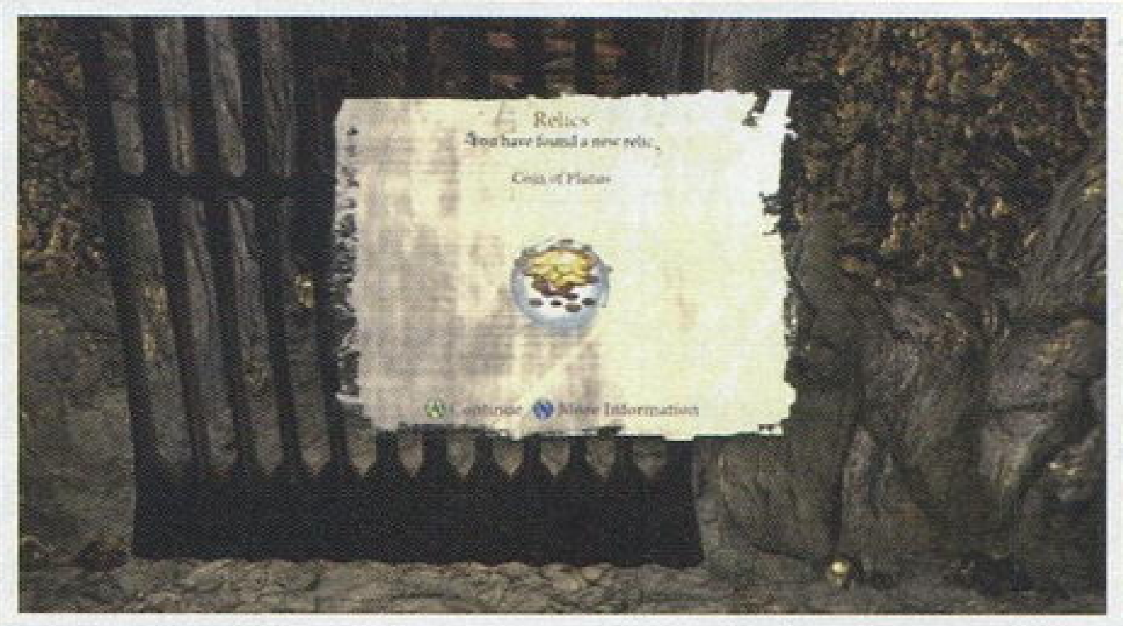
往前走经过过熔岩区，来到齿轮地带，这里有存档点，建议另存新档。往右看会发现第 9 个幽灵。我们首先需要用二段跳来到如下图所示的齿轮上，再用空中二段转向跳来到达。注意在空中快速输入 A 才能跳到齿轮上。



接下来到达一个房间，据玩家反应此处有可能出现 BUG：开关无法启动，所以我们才会在刚才建议大家另存新档。如果不幸中招，只能从之前的档开始了。这里会出现一种新的双身敌人，它的旋转攻击比较恶心，推荐用魔法轰下来。清光敌人后要解谜，方法很简单：先开高台的机关，再开地上的机关，抓紧时间跳到升降台上冲过针刺门即可。注意在高台的机关旁边有第 14 枚银币，而在右边的高台上有第 17 个遗物 DEMON'S WING，不要错过。

继续走会来到一个有旋转钉耙的房间。首先跳到下方去，灭掉所有的敌人，这里有第 15 枚银币。之后回到上面，看准时机，小心地跳到对面，开门拉机关，钉耙就会停止运转。在机关所在门的右边，有第 10 个幽灵。回到房间中央的高台，有第 18 个遗物 WASTED GOLD。

过了存档点，前面的机关房要求玩家在敌人和齿轮的干扰下拉动机关进门。这里的诀窍是：并不需要把机关拉到底。只要空间够一个人了，



即可跳跃进入。进房后又是一场用巨兽虐杀敌人的好戏。打完后出门，再次遇到诗人。谈完之后爬墙，先别急于上去，往右爬有两处可以下去，分别可以找到第 16 枚银币和第 19 个遗物 COIN OF PLUTUS。这是一个非常重要的装备。

往前走会遇到一身重铠的敌人，样子虽然威武，但是依然吃浮空接投技，轻松搞定。往前有第 17 枚银币，位置很显眼。前面的火焰神像谜题很简单：用地上的开关转向，用高台上的开关喷火。先轰右边的柱子，这样可以拿到第 18 枚银币。再轰左边的柱子，即为前进的道路。接下来一段流程乏善可陈，也没有什么隐藏要素，直到存档点附近才会看到第 11 个幽灵。接下来又是骑巨兽的战斗，不过这回敌人会爬上来拉你下去，需要完成 QTE 才能幸免于难。由于 QTE 始终没变化，所以就没什么难度了。不过接下来还要骑巨兽走很远，在之前转平台的地方，需要把台上拖到右侧地面的机关上，然后从神像右侧的墙上爬走。前方的道路都是之前走过的路，一直打到推开命运之轮后便是 BOSS 战了。

但丁的老爸还是比较厉害的。战斗分三个阶段，打光一定 HP 后他就会停止动弹一段时间任你鱼肉。第一形态时他主要挥动十字架来攻击，远距离时会扔十字架。近身绕背打加翻滚可以轻松应付这一阶段，亦可用反弹飞行道具的技能来弹回他扔来的十字架。第二形态时他会在地上插十字架，这一招比较恶心，只能跳起应付，可以多使用魔法。第三形态时他更会使用威力很大的范围攻击，不过在使用这一招之前他有很长的硬直时间，如果没有十字架干扰，一直按 X 键可将其破掉。如果时间来不及的话就老老实实躲远一点吧。注意战斗场地会随阶段的不同而变小，掉下熔岩的话也算失败。打过之后学会了新魔法父之罪（SINS OF THE FATHER），也就是扔十字架那招，同时也取得了第 20 个遗物 EYE OF ALIGHIERO。

BOSS 战后往前走，很快就有存档点。在这里往左边走有一个高台，上面有第 21 个遗物 HOARDER'S PURSE。

实用技术 攻略透解

愤怒

ANGER

这里的环境接近于沼泽地带，一旦落水就不得超生。很快会来到一个需要推箱子压机关的地方，在推箱子下去之前，利用箱子可以来到右边的高台，取得第 19 枚银币。此处一过，立刻会见到诗人，对话两次后拿到第 22 个遗物 MEDUSA'S CALL。前面有一处闪光的路障，打碎后有第 12 个幽灵，注意别掉到水中了。往前走有一处需要滑绳才能经过，在路上会看到下方的一个大圆盘和第 20 枚银币，正常流程的话应该落到圆盘上。如果继续滑绳的话，可以在尽头找到第 4 块碧翠丝石。不过由于碧翠丝石只有 3 块，如果你之前已经集齐，那么这里就会变成一些魂，作用不大，可以无视。



第 12 个幽灵

继续前进会来到一个火焰房，这里很明显地可以看到第 13 个幽灵。这个机关算得上是游戏的难点之一。我们需要不断推拉机关让平台上升，而下面的火焰也会不断上升，一旦将平台变为火海就算失败。在路上会遇到不少带火的敌人前来干扰，在机关前进的路上还有障碍需要击碎，需要玩家眼明手快。到顶层之后首先需要继续推拉机关，成功之后左侧会出现新路，爬上去扳动机关就算通过了。之后会看到诗人，他的身边有第 21 枚银币和第 23 个遗物 GUIDING FLAME。往



下走马上就会发现第 14 个幽灵。

过河后的一段流程没有分支，没有解谜，相对地战斗特别多，同时旁边还有火焰魔神 PHLEGYAS 喷火挥拳干扰，威力巨大。小心一点的话不难应付。剧情过后但丁驾驶着火焰魔神进入地狱，这段流程里可以享受破坏城市的快感，而且破坏之后也有魂作为奖励。没过多久来到一座桥上，踩踩脚就会落下深渊，继续前进。

老朋友

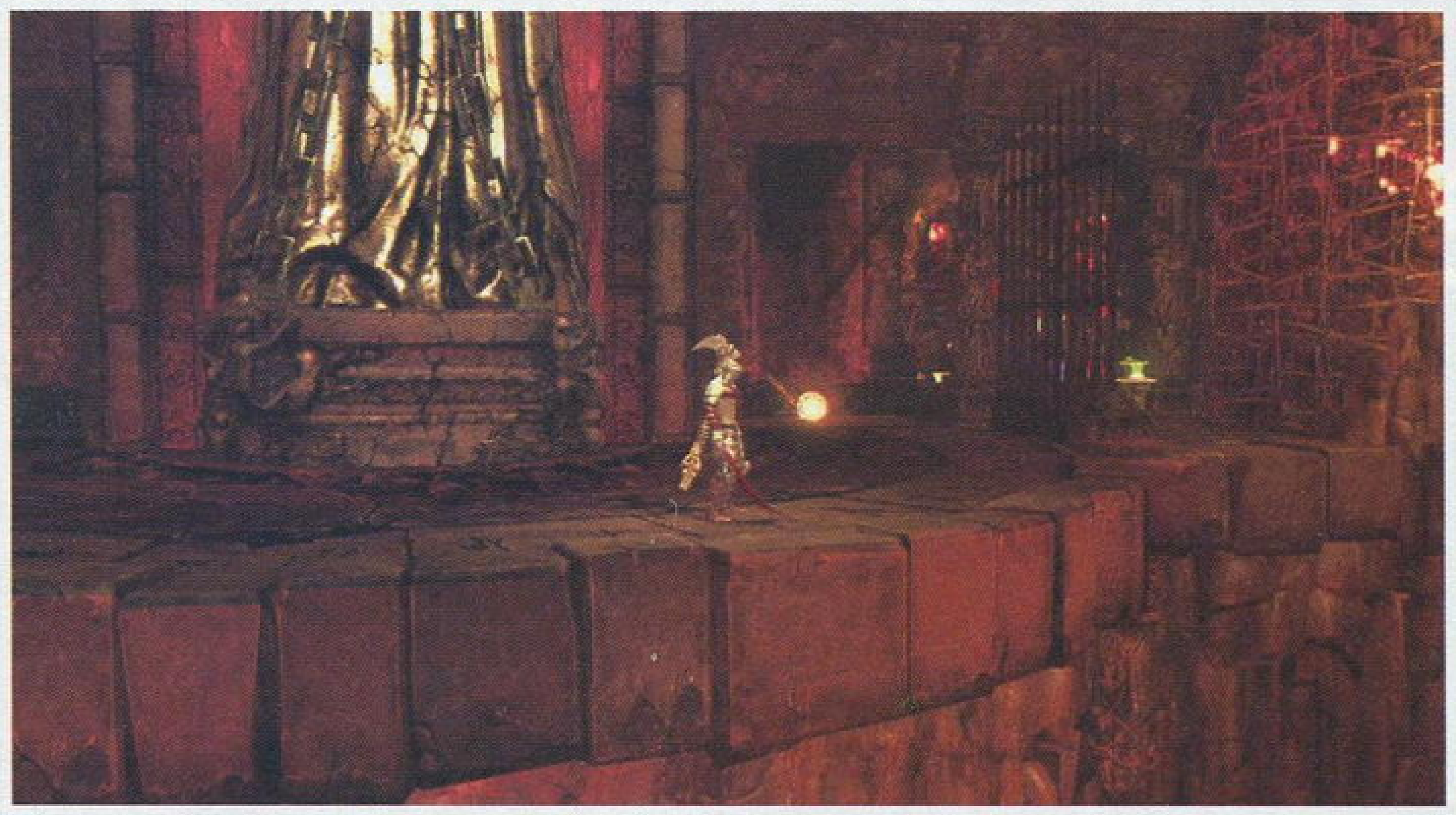
成就“Old Friend”要求玩家宽恕 Brunetto Latini。拉蒂尼是和但丁同一时代的人物，他是亚里士多德学派的著名学者，对但丁的帮助颇大，堪称但丁的良师益友。但丁在他的指引下掌握了修辞学，这对其后来写作《神曲》打下了坚实的基础，但丁对维吉尔的崇拜也正是拜拉蒂尼所赐。对于这样一位对自己帮助极大的朋友，但丁自然在《神曲》里对其进行了高度赞扬。而拉蒂尼也著有《宝藏集》这个传世之作。

异端

HERESY

爬完绳子后在一扇门前见到诗人，对话两次可以拿到第 24 个遗物 RAGE FO FARINATA。门后有两个火焰长廊，扳动机关可以控制火焰，善加利用的话可以秒杀敌人。不过敌人也会扳动机关企图秒杀你，在第 2 个火焰长廊处可以找到第 22 枚银币。出了第 2 个火焰长廊能看到诗人，从他右边的墙上爬上去，可以找到第 25 个遗物 CALVACANTI'S BLADE。继续前进，爬过绳子后可以看到第 15 个幽灵。

再往前走会遇到新敌人法师 HERETIC，它可以作法让在场所有敌人对十字架攻击免疫，当敌人头上出现方块标记时即表明该能力发动。老规矩，还是浮空后解决。在巨大雕像脚边会与一群敌人大战，这里可以看到右边有一条路，但被栅栏挡住了（如图所示），我们只能另寻它路。扳动机关后石像上升，出现新的道路。



有 5 个喷火口的房间里，又需要用到蓄力推箱子的解谜手段，上去之后很快能找到第 16 个幽灵。往前走很快又会来到一个机关房，在可以推动的箱子旁边可以找到第 23 枚银币。这里的谜题要求你开动机关后把箱子推到机关左边将其卡住。成功之后会出现提示，告诉你往回走。还记得刚才那个无法去的地方吗？这时再回去的话就有新路了。

从新路出去会来到旋转平台区，来到上层即可出去。不过这里有两个高台，上里隐藏着第 26 个遗物 SEAL OF EPICURUS、第 24 枚银币和第 17 个幽灵，位置还算醒目，不难找到。可以到顶层关了喷火口之后再来寻找。过了存档点之后地面开始摇摇晃晃，前方是地震区。在进入之前很明显地可以看到一条向下的骨条，爬下去后可以找到第 27 个遗物 FREDERICK'S RING 和第 25 枚银币。地震地带头一次玩的话肯定要死上几次，幸好路程不长。

暴力

VIOLENCE

首先映入眼帘的是巨大的持斧牛头怪。从一道绳子上爬过去，可以找到第 26 枚银币、第 18 个幽灵和第 28 个遗物 SHOE OF NESSUS，真是大丰收。往前走会看到右边有可以破坏的东西，但用绳子够不着，这里要到下方去连续三次扳动机关，让牛头怪的斧头砸飞障碍物才能前进。这个谜题还是略微有点考人的。

往前走会遇到新的蝙蝠人，这种敌人其实就是过去的长角恶魔加了双翅膀，远远地轰十字架就能轻松搞定了。有趣的是当对其造成一定伤害后出现 QTE 提示，成功的话可以拔掉它的双翅，这时它就会变成长角恶魔且体力变满。如果无视 QTE 继续轰杀，反而用不了几下就能直接送其归西。

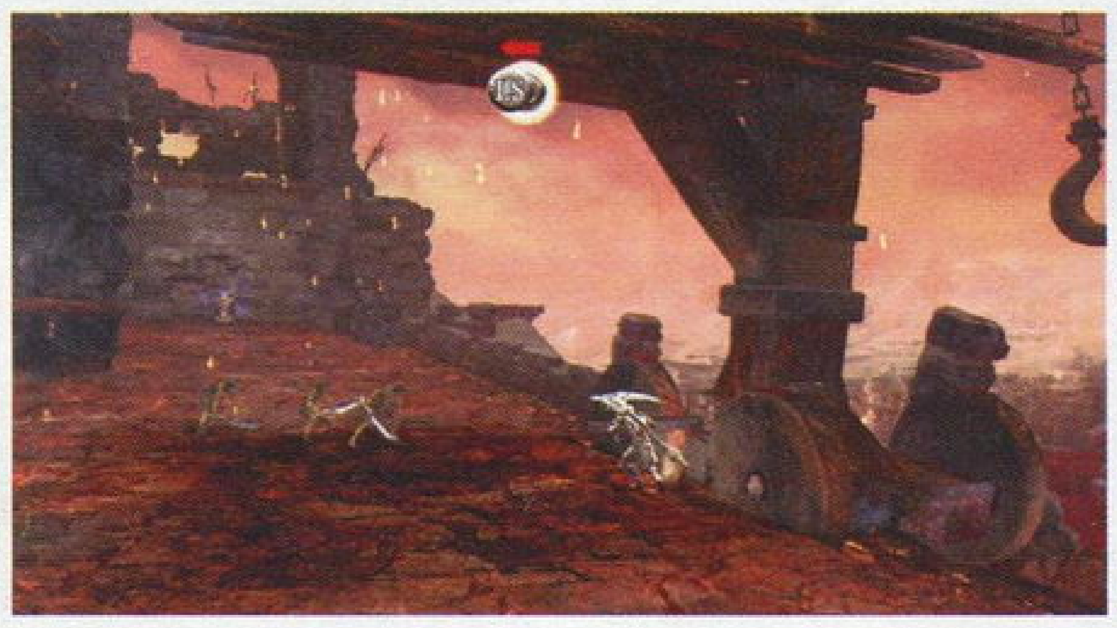
接下来来到两个喷火的平台，这里会有蝙蝠人干扰。两个平台会交替喷火，看着不对就要赶快到另一边去，如此反复即可。之后下平台，先不急着过河，往反方向走，有第 27 个银币。再从银币旁的墙爬上去，爬到半途会看到左边有路，里面有第 29 个遗物 ATTILA'S ARMOR。找齐之后即可安心过河。


第 29 个遗物

过河之后左边立刻可以找到第 28 枚银币。前方是邪恶的森林，这里有一种树会吐下有毒的果实，对但丁能造成一击必杀的效果，通过砍树上的红色部分可以让其老实下来。还有一种树被砍之后会喷气，可以把空中的敌人喷下来，这点可以多加利用。在森林的必经之路上可以找到第 19 个幽灵，幽灵的位置往前有一处需要蓄力推箱子跳上坡的谜题。过了这里有存档点，之后会有一个小迷宫，如果走错路的话会回到原地。如果是正确的道路，走几步就会进入战斗，可以据此来鉴别。这场战斗上方有毒树，必须抓紧时间把它打上去，虽说毒树也能秒杀敌人，不过自己被喷中的话就不好玩了。这里打过之后可以学到新魔法自裁之果（SUICIDE FRUIT）。

出了树林来到沙海，很快就能在大路上看到一台高台，上面有第 20 个幽灵（记得要宽恕它）和第 29 枚银币。再往前走，会同时看到第 30 枚银币和第 21 个幽灵，位置极其明显，不会错过。银币收集之旅至此完毕。战翻一群魔化的十字军战士后，前面的高台有第 30 个遗物 MEMORY OF ACRE。由于第 31 个遗物是打死 BOSS 后必定拿到的，我们的 31 个遗物收集之旅事实上也完成了。

来到一处斜坡上，这里我们要抓紧时间把小车推上去，这样才能借助车上的移动平台来到上层。这里的敌人是无限出的，因此动作要快，可以多用从但丁老妈那里学来的魔法打晕敌人，以争取时间。再往前走一会儿，就会进入 BOSS 战。BOSS 是但丁的小舅子，一手持剑，一手持盾。对付他要先保持距离，诱其使用飞剑，然后捡起落地的飞剑打掉他的盾，之后就可以用镰刀尽情殴之了。随着时间的推移，他还会召唤杂兵，盾也会复原。打败他拿到最后一个遗物 FRANCESCO'S FORGIVENESS。





欺骗

FRAUD

剧情过后出现一个火焰长角恶魔，这家伙算是游戏中最厉害的杂兵了，投技无效，浮空无效。用十字架给它降降火，将其打转濒死时同样有 QTE。之后是十次试炼，相当于是《战神》里的挑战关卡，每一次试炼完成之后都可以回复体力和魔力，并有存档点。完成附加条件有额外的魂作为奖励。其中在通往第 1 次试炼的路上、完成第 3 次试炼的路上、完成第 9 次试炼的路上，可以分别找到第 22、23、24 个幽灵。位置都很明显，绝对不会错过。

试炼 1：在无限魔力的条件下干掉所有的敌人。75 秒内过关有特别奖励。如果给魔法父之罪升过级，在这里调最高难度的话很轻松就能拿到 666 连击的成就。

试炼 2：达成 100 连击。30 秒内达成有特别奖励。装上增加连击维持时间的遗物比较简单。



试炼 3：杀死 5 个身处空中的敌人。1 分钟内达成有特别奖励。利用长按Y的浮空技可轻松搞定。

试炼 4：在空中停留 8 秒。杀死两个敌人完成试炼有特别奖励。活用之前介绍的空中连投可轻松搞定。还有一个很贱的办法是把长角恶魔打到 QTE 状态时，发动 X 键的终结技，如果是需要连按 B 键的那种，是算玩家浮空的。这时候只要掌握按键节奏即可轻松坚持 8 秒钟不下来。

试炼 5：保护平民。所有平民健在的话有特别奖励。用十字架可轻松完成。

试炼 6：不用魔法干掉所有敌人。1 分钟内过关有特别奖励。

试炼 7：在体力不断减少的情况下干掉所有敌人。1 分钟内过关有特别奖励。

试炼 8：不用防御干掉所有敌人。1 分钟内过关有特别奖励。

试炼 9：在连击不中断的情况下干掉所有敌人。1 分钟内过关有特别奖励。装上增加连击维持时间的遗物比较简单。

试炼 10：干掉所有敌人。5 分钟内完成有特别奖励。

背叛

TREACHERY

在第一个存档点旁即可看到第 25 个幽灵。完成在风神面前的战斗后，利用绳索荡到骨条之上，往上爬有第 26 个幽灵。继续前进会来到一段冰桥，这里只能慢慢行走，因此要善于观察地形，一旦走到不稳定的冰面上就马上退回安全位置，如此步步为营的话不难通过。走到尽头会发现最后一个幽灵，同时还有存档点，打碎右边发光的巨大障碍物即会进入最终 BOSS 战。

最终 BOSS 第一形态主要是用手捶地攻击，捶地会产生震地波、冰柱、火花等多种效果，比较难对付，高难度下玩家要看准时机跳跃躲避，一旦被捶翻在地就会连续受创。在捶地时 BOSS 还会召唤旋风，有点防不胜防，被风刮起时有 QTE 可以受身。BOSS 主要靠用十字架打脸，当它受到一定程度创伤时就会昏迷，这时就可以趁机用十字架对其腹部猛轰。BOSS 有时手会留在地面上，此时有 QTE 指示，成功的话可以靠近它的脸部狂殴，只是机会不常出现，而且转瞬即逝，必须时刻保持在场地中央才来得及。

最终 BOSS 第二形态的防御力高得出奇，威力倒是很大，打起来颇有些让人无语。对付它可以使用 LT+A 或 LT+Y 这两招，如果施展开来的话可以将它的招式全部打断，当然还是有挨打的可能。LT+A 的安全系数较高，但威力略小。

最终 BOSS 第三形态要相对简单一些，它会飞在空中，此时除了它使用火焰那招时都可以按 RB 键在空中接近它一阵猛砍，还可以使用魔法父之罪来定住它。当把它的体力打光之后，会出现剧情，此时只要完成一连串的 QTE 即可将其送回老家了。



通关之后

通关之后会追加地狱门（Gates of Hell）模式和二周目游戏（RESSURECTION MODE），并追加最高难度，以及一套新服装。

地狱门模式是一个由 50 小关组成的大关，可以继承之前的记录进行挑战。地狱门模式有时间限制，除了完成一关后有时间奖励之外，不受伤过关、发动惩罚或宽恕也有时间奖励。打过 50 关有一个成就，由于和难度无关，所以不妨调最低难度来打。



二周目游戏的进入方法是选择 NEW GAME，这时就会询问玩家是否接续之前的记录了。二周目游戏可以继承之前取得的一切东西，惟一不同的就是二周目会直接从冥河开始，跳过了之前人间的一大段内容。

全成就／奖杯列表

名称	点数／奖杯	取得方法
Abandon All Hope	15／铜	剧情相关
Bad Nanny	10／铜	干掉 20 个婴儿敌人
Betrayed with a Kiss	10／铜	找到 20 个银币
Bitter Sweet	50／银	剧情相关
Brotherhood	40／银	剧情相关
Burning Eyes	10／铜	把卡农的头扔回冥河
Confessional	10／铜	干掉 5 个法师
Countermeasures	10／铜	用反击干掉 20 个敌人
Dark Relics	20／银	找到所有的罪恶之遗物
Death's Apprentice	30／铜	罪恶达到 7 级
Demon Slayer	10／铜	杀掉 30 个长角恶魔
Footsteps of a Traitor	10／铜	找到 10 个银币
Forbidden Love	20／银	宽恕 Francesca da Polenta 和 Paolo Malatesta
Gates of Dis	35／铜	剧情相关
Gates of Hell	60／金	完成地狱门模式
Give Me Strength	10／铜	打开 20 个体力之泉
Holy Man	30／银	学会神圣的所有技能
Holy Warrior	10／铜	干掉 30 个杂兵
Indigestion	10／铜	干掉 5 个饕餮
Light in the Dark	30／铜	神圣达到 7 级
Light Relics	20／银	找到所有的神圣之遗物
Like Father Like Son	25／铜	剧情相关
Lovers Torn Asunder	25／铜	剧情相关
Lucifer's Match	100／金	剧情相关
Man of Evil	30／银	学会罪恶的全部技能
Masterpiece	10／银	打出 200 连击
Old Friend	20／铜	宽恕 Brunetto Latini
Poetry in Motion	20／金	打出 666 连击
Power of the Cross	20／银	找到 3 个 BEATRICE STONES
Precious	10／铜	找到 1 个 BEATRICE STONES
Relic Hunter	10／铜	找到 1 件遗物
Sentence the Judge	25／铜	剧情相关
Slaughter at Acre	5／铜	剧情相关
Sorcerer's Apprentice	10／铜	打开 20 个魔力之泉
Soul Reaper	50／银	获得 6 万个白魂
Superstition	10／铜	用魔法干掉 20 个敌人
The Damned	50／银	惩罚或宽恕全部 27 个幽灵
The Great Worm	25／铜	剧情相关
The Guide	40／银	与所有位置的维吉尔对过话
The Harrowing	35／铜	剧情相关
Warming Up	10／铜	完成 50 连击
Well Done, Judas	20／银	找齐全部 30 枚银币
Master of The Inferno	–／白金	取得其他所有的奖杯

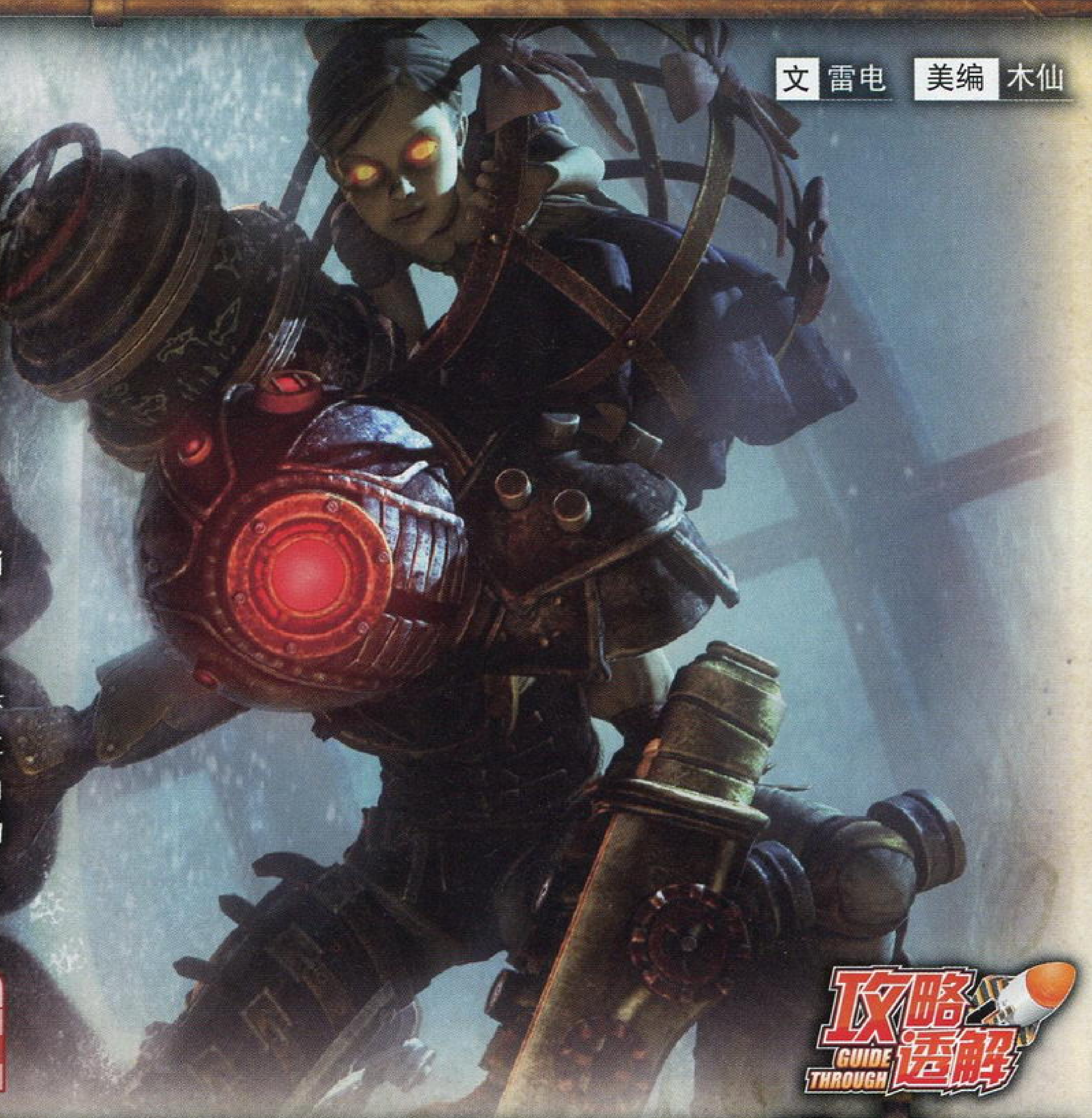
本作的全成就／奖杯应该可以在 12 小时内搞定。真正需要留到二周目的成就／奖杯是学会神圣或罪恶的全部技能，也就是说，其实二周目是不用打完的。再次提醒一句，本作的全成就／奖杯与难度没有任何关系。

下载内容

本作将更新名为“圣路西亚的试炼”的下载内容，目前内容未知。只要联网进入游戏，在标题画面下选择下载内容即可开始下载。这个部分会追加新的成就和奖杯，从成就和奖杯的内容来看，应该只是一路杀过去就可以了。这样大家就不必抱怨说游戏难度低、可挖掘东西少了。不过如果阁下的机器不幸被 BAN 或正在自 BAN 的话，那就没有办法了……

文 雷电 美编 木仙

BIOSHOCK 2



前年的黑马《生化奇兵》以其登峰造极的剧情构架起一座深海城，销魂城映射了太多现实社会的意向，对哲学、社会学等方面的探索深刻至极，续作延续了前作的背景，故事发生在前作的数年后。对于普通玩家来说，如果那些庞大的理论和映射太难理解，也可以只看看表面的情节，惊悚、悬疑、黑暗，美国五、六十年代的气氛在海底重生，人物之间的关系、演出也让人欲罢不能。抛开剧情，游戏本身是一款拥有很多角色扮演要素的主视角射击游戏，新作在原作的基础上强化了战斗系统，左手超能力、右手武器的自由战斗方式非常爽快，控制 Big Daddy 进行游戏的感觉也让人非常兴奋，总之是不可错过的优秀作品，但是强烈建议从第一作开始玩！

生化奇兵2		2K Games/2K Marin	主视角射击
多机种	BioShock 2		美版
	预定2010年2月9日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统解析 SYSTEM

操作 CONTROLS

360	PS3	作用
左摇杆		移动
右摇杆		视角
LS	L3	蹲下
RS	R3	精确瞄准
LB	L1	切换超能力
LT	L2	使用超能力
RB	R1	切换武器
RT	R2	使用武器
A	×	调查、互动
B	○	近身攻击
X	□	上弹
Y	△	跳
方向键→		加血
方向键↑←↓		切换武器的弹药
START		暂停菜单
BACK	SELECT	游戏菜单

※下文以X360版为基础撰写。

玩法和普通的主视角射击游戏基本相同，射击方面质体超能力和武器可以同时使用，也就是左右手同时开工，左手超能力(对应LT)、右手武器(对应RT)。

切换武器或超能力时，按下LB或RB键会切换到下一把武器，按住LB或RB键时打开选择菜单，同时游戏会暂停，这时候使用右摇杆选择武器或超能力。

按住RB打开武器菜单时可以主动使用EVE(X键)或加血(B键)。加血更推荐直接按方向键→使用，而主动加EVE则只有这一种方法。

难度 DIFFICULTIES

游戏有三个难度，从低到高是EASY(简单)、NORMAL(中等)、HARD(困难)。

1. 难度越低玩家受到的伤害越少。
2. 质体超能力在较低难度下消耗较少EVE。
3. 在困难难度攻击敌人身体伤害较少。
4. 简单难度下在重生舱复活可以恢复EVE。
5. 难度越低骇客迷你游戏越简单。
6. 难度越低掉落的钱越多。
7. 各种普通的食品(薯条、咖啡之类的)在简单难度中会得到更多的回复量。
8. 简单难度下大老爹不会被小妹妹回复体力。困难难度下小妹妹会为大老爹回复更多体力。
9. 简单难度下保安系统发现你所需的时间更长。
10. 难度越低骇客后的贩卖机道具售价越低。

骇客 HACKING

骇客在游戏中有非常重要的戏份，各种机器都可以被骇客，对于安防系统，骇客后它们就会帮助你；对于门控器之类的，骇客后可以开门；对于各种贩卖机，骇客后价格都会下降，还会出售更多种类的道具。

使用骇客工具可以远距离骇客，电击机械让其停止运转之后靠近按X可以进行骇客。骇客过程不会让游戏暂停，所以小心其他敌人的进攻！

本作中骇客的迷你游戏与前作不同，开始骇客后屏幕下方会出现一个表盘，一根指针在表盘上摆动，在适当的时候按A可以让指针停止，停在绿色和蓝色区域都可以完成此步骤并进入下一个步骤，红色为直接触动警报(触动警报后可以等警报时间结束或继续骇客该物体，只要骇客成功就能解除警报)，白色认定骇客失败并失去一些生命值(当生命槽空时就不会再费血，因此不会因为骇客而触电死亡……)。骇客需要的步骤根据难度、流程进行程度和骇客对象不同而有不同的数量，可以完成该步骤的绿色和蓝色区域的区别在于蓝色区域有骇客加成奖励。



蓝色区域的加成奖励	
骇客对象	加成
加血站	掉落一个加血包
道具贩卖机	随机掉落一件道具
弹药贩卖机	随机掉落一件道具
保险箱	额外的金钱
保安摄像头	监测到敌人时会有更长的报警时间
保安机器人和炮塔	增加20%的攻击力

©2009 Take-Two Interactive.All Rights Reserved.Developed by 2k Marin and Digital Extremes.

销魂城的机器 MACHINES OF RAPTURE

英文名称	中文名	作用
VENDING MACHINES	自动贩卖机	价值马戏团（Circus of Values）出售包括加血包、EVE 针剂和一些基础的弹药；土匪弹药（El Ammo Bandito）出售各种弹药。购买前一定要骇客！
GATHERER'S GARDEN	收集者的花园	用 ADAM 交换质体超能力。包括增加生命或 EVE 上限、主动技能和被动技能以及增加安装技能的槽数。（后文简称为 GG，也和图标的字母相同。）
POWER TO THE PEOPLE	人民的力量	武器升级装置，游戏中一共只有 14 个，每个只能使用一次，将一种武器升级一级，游戏无法将所有武器升满，找到全部 14 个武器升级装置可以解开成就／奖杯。
GENE BANKS	基因银行	变更装备在身上的技能。
SECURIY BOT SHUTDOWN PANELS	安防机器人关闭台	触动警报后操作它可以停止飞行器的追踪，直接结束报警时间。
VITA-CHAMBERS	重生舱	死亡后会在最近的重生舱复生，生命值和 EVE 都会恢复一些，不会损失其他东西。如果死前带着小妹妹，死后小妹妹会在重生舱门口等你，重新捡起来即可。要想取得不使用重生舱的成就，可以在设定中将"关闭重生舱"（Disable Vita-Chamber）的选项打开（On）。
HEALTH STATIONS	加血站	加满生命值。骇客后回血价钱降低，而且当其他修补者受伤后试图使用被骇客过的加血站时会受到伤害。在骇客时成功命中蓝色区域可以取得一个加血包，用武器攻击破坏加血站还可以得到一个加血包，知道怎么对付一次性经过的场景中的加血站了吗？先骇客后摧毁，两个加血包！

武器 WEAPONS

电钻只有一种弹药，其他都有三种；骇客工具不能升级，其他都能升级，前两个升级完成后才能升第三级，第三级一般都是额外的属性，也是该武器最强大的能力。一共有 14 个武器升级点，也就是说可以升级 14 次，不能将所有武器都升满，根据需求升级吧。

游戏中的弹药还算比较充足，但是有时候因为个人习惯而经常使用一种武器，就会造成弹药不足，因为钱包上限问题，所以钱多了也没处花，买弹药吧！购买前一定要骇客机器！最好还配上打折的技能！

电钻 DRILL

弹药种类	中文	弹夹容量	总携带量
Drill Fuel	电钻油	300	300

武器升级	
Drill Fuel Efficiency	润滑电钻的轴承，减少耗油量。
Drill Damage Increase	添加钻头以增加近身攻击和旋转的攻击力。
Drill Reflector Upgrade	钻头转动时带动电磁发电机，在旋转时可以反射所有的飞行攻击道具和子弹，使之对敌人造成伤害。

初始武器，近身攻击威力最大。RT 的使用为旋转钻头，在流程进行到使用摄影机研究 Brute Splicer 达到一级之后可以使用电钻冲击（Drill Dash），使用方法是先按住 RT 让钻头旋转，之后按 B 就可以冲刺出去，威力巨大，距离远。

射钉枪 RIVET GUN

弹药种类	中文	弹夹容量（基础）	总携带量（基础）	备注
Rivets	铆钉	12	60	敌人身上最常出现的弹药，数量较充足
Heavy Rivets	重型铆钉	12	24	发射速度比普通子弹慢，但是有穿甲能力，对付重型敌人时选用
Trap Rivets	陷阱铆钉	12	24	射击后可以粘在物体表面，发射出一道光线，当有敌人碰触时会命中他们。

武器升级	
Rivet Gun Damage Increase	增加攻击力和穿透力
Rivet Gun Clip Size	增加弹夹携带量到 18
Rivet Gun Heat Upgrade	增加射出的子弹的热度，有一定几率可能将生物点燃。

初期就可以得到的武器，射击频率和攻击力都一般，升级弹夹有些浪费，但是为了升出点燃的属性才有必要，点燃效果很好用。

机枪 MACHINE GUN

弹药种类	中文	弹夹容量（基础）	总携带量	备注
.50 Caliber Rounds	.50 口径弹药	40	280	Leadhead Splicer 大多会携带该种子弹，穿甲能力一般，对付普通的敌人还算好用
Anti-Personnel Rounds	对人用弹药	40	160	对人型敌人非常有效，保护小妹妹收集 ADAM 时对付大量涌出的敌人很好。Brute Splicers 和 Houdini Splicer 也弱这种子弹。
Armor-Piercing Rounds	穿甲弹	40	160	穿甲能力超强，用它对付速度快的 Alpha Series 和大姐姐，大老爹就用重型铆钉就好

武器升级	
Machine Gun Damage Increase	增加攻击力
Machine Gun Recoil Reduction	添加了枪托，减少后坐力，提供更精准的射击
Machine Gun Ricochet Upgrade	添加了高密度电场，使得子弹命中后不会在第一次冲击时损坏，穿透和反弹会对周围的敌人造成伤害

减少后坐力的升级非常重要，也许不会在最初的几个升级地点选择它，但是要想更有效命中稍远的敌人或想命中头部的话最好在中期升级。弹药充足，使用的频率也较高，所以升满还有一定必要性。

霰弹枪 SHOTGUN

弹药种类	中文	弹夹容量（基础）	总携带量	备注
00 Buck	普通子弹	2	24	近距离射击，当多发弹粒全部命中时效果最好
Solid Slug	独头弹	2	12	似乎接近单发步枪的效果，对肉体伤害效果好，可以穿过目标身体
Phosphorous Buck	磷弹	2	12	命中后一小段时间后爆炸，爆炸前被命中的敌人会惊慌失措，对付一群敌人时效果好

武器升级	
Shotgun Clip Size	增加弹药夹到 6 发
Shotgun Damage Increase	锯短枪管，增加攻击力
Shotgun Tesla Upgrade	对命中目标随机出现电击效果

近距离作战的首选武器，独头弹配合猎头者（Headhunter）技能命中近距离普通敌人头部可以一枪毙命。第三级升级的电击效果出现频率不低，很有用。不将弹药夹升到 6 的话很难在持续战中发挥作用，所以升满级比较理想。

鱼枪 SPEARGUN

弹药种类	中文	弹夹容量	总携带量	备注
Spear Ammo	矛	5	20	弹道直、远，可以用作狙击武器
Trap Spear	陷阱矛	5	10	命中物体后会向发射子弹的位置射出细线，形成陷阱，敌人和玩家都会触发。需要注意的是，射出陷阱矛后一定要离开发射位置，否则会让返回的细线因为直接碰触到玩家而触发。
Rocket Spear	爆炸矛	5	10	命中一小段时间后会爆炸，用来对付大型敌人比较划算。

武器升级	
Speargun Zoom Increase	增加精确瞄准时的放大倍数，想玩狙击的话就升级吧，不过作用不太大
Speargun Damage Increas	添加旋转机械让射出的矛旋转起来，增加穿透力和攻击力
Speargun Acceleration Upgrade	增加矛在空中飞行的速度，更快地命中目标；减少射击每发矛之间的间隔时间，增加射击频率

精确瞄准时比其他武器都高的放大倍数加上有效距离长、单发命中率高的特点使其可以当做狙击枪使用。矛命中小型敌人时会将他们的身体直接钉在墙壁上，还可以回收。不过因为本身攻击力就很高，命中头是可以直接一击毙命的，所以升级显得并不是那么重要。陷阱矛的使用效果并不太好，射击时候比较麻烦，而且不能回收，还会对自己来回行走造成障碍。所以，用它奇袭远处的小型敌人更合适。普通的矛射出后可以回收。

发射器 LAUNCHER

弹药种类	中文	弹夹容量（基础）	总携带量（基础）	备注
Frag Grenade	破碎榴弹	3	15	和其他游戏中的手雷相似，有穿甲效果，范围伤害
Proximity Mine	触发式地雷	3	9	发射后粘在物体表面，有一个绿色的触发范围，敌人靠近后引爆
Heat-Seeking Rocket	热追踪导弹	3	9	数量不多，带有很强的追踪能力，对付大型敌人效果好

武器升级	
Launcher Clip Size	增加每种弹药的弹夹容量和总携带量
Launcher Damage Immunity	在枪口增加一个导向板，让自己发射的弹药爆炸时不会伤害到自己
Launcher Cluster Bomb Upgrade	增加爆炸次数

对付大老爹、大姐姐和 Alpha Series 最有效的武器，但是弹药数量不充足。三个升级都非常有用，尤其是在后期对付众多大型敌人时。取得后立刻升级"不受自己伤害"的能力，之后在弹药充足起来的中后期升级弹夹容量，在最后一章开始前升级好最后一级，可以更轻松地对付大片敌人。后两个升级对于高难度玩家来说非常必要！



TIPS 和前作不同，本作经过的章节就无法再返回（断绝后路的节点包括隔水间和列车等），所以要收集到所有希望取得的要素后再进入下一个阶段！

骇客工具 HACK TOOL

弹药种类	中文	弹夹容量	总携带量	备注
Remote Hack Dart	遥控骇客飞镖	1	9	命中后开始骇客迷你游戏，有些门需要隔着玻璃，从破洞射击大门控制台骇客才能打开，这时候用这种子弹最划算
Auto-Hack Dart	自动骇客飞镖	1	4	命中后自动骇客完成，不要用来骇客门锁和贩卖机之类的东西，在紧要关头用来骇客安防系统最好！
Mini-Turret	迷你炮塔	1	4	投出后会监视周围，有敌人靠近后会疯狂射击，1 分钟后自爆。攻击力不错，很容易吸引敌人火力。Rumblers（大老爹）也会使用迷你炮塔，可以骇客后供为己用。

研究摄影机 RESEARCH CAMERA

本作胶卷无限，对准敌人按 RT 开始摄影，研究持续时间为 30 秒（使用强化基因 Reel Tonic 之后增加到 45 秒），消灭敌人时研究也会结束。一次之能拍摄一个目标，目前拍摄的目标呈现黄色光泽，过程中不需要将敌人保持在视野内。研究到最高级的敌人就无法再次拍摄了。

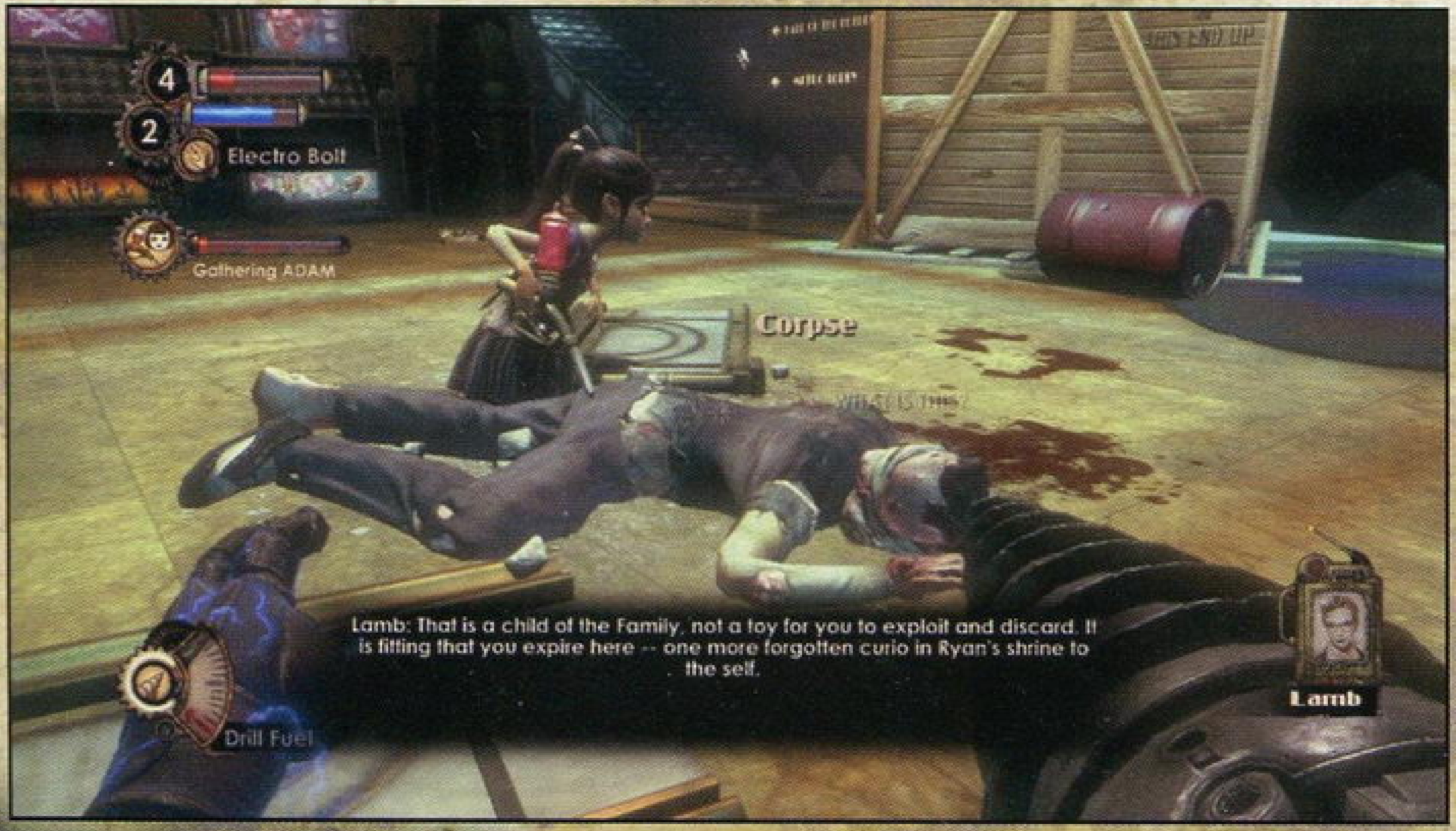
亚当 ADAM

ADAM 是游戏中最重要的物质，也是剧情的核心。取得 ADAM 可以提高生命和 EVE 上限，增加技能装备槽数，最重要的是换取新的技能。游戏中一共有 12 个小妹妹（Little Sister），每个都有一个大老爹保护，玩家必须杀死大老爹，然后才能和小妹妹建立联接，大老爹不会主动攻击玩家，引起战斗前先想好策略，起手以先火立刻换电击控制大老爹行动为妙，选择穿甲性能好的子弹攻击他们。杀死大老爹后可以选择接收（ADOPT，对应 X 键）或收割（HARVEST，对应 B 键）小妹妹，接收要送到管道（VENT）处拯救（RESCUE）才能获得 ADAM，中途每次小妹妹从肩膀下来（玩家死亡、收集完尸体上的 ADAM）都可以选择收割，两种选择最终都可以得到一定量的 ADAM，但是总数是不同的：拯救每个小妹妹可以得到 80 点，共 960 点，但是每拯救 4 个小妹妹就可以得到一个礼物，3 个礼物中的 ADAM 点数为 450 点，装备第一个礼物中的 Proud Paren 强化基因使得以后每次从尸体收集中得到的 ADAM 增加 50%，后面的 8 个小妹妹可以收集 16 个尸体，普通情况每个尸体 40 点，加技能后为 60 点，16 个尸体多得 320 点，所以总共加起来为（960+450+320）=1730 点；收割每个小妹妹可以得到 160 点，收割 12 个小妹妹是 1920 点。从结果来看，全收割比全拯救多 190 点。对待小妹妹的方法直接影响结局，如果要达成中立选择结局的话，可以拯救 4 个、收割 8 个，这样可以得到最多的 ADAM。

拯救小妹妹后获得的礼物	
拯救数量	礼物
4	Proud Parent 强化基因，50 美元，80ADAM
8	Demanding Father 强化基因，100 美元，120ADAM
12	100 美元，250ADAM，Creme-Filled Cake（奶油蛋糕）

其他获得 ADAM 的方法：

1. 带着小妹妹时，按住 X 键会让小妹妹释放出一条白线将你指引向蕴含着 ADAM 的尸体，靠近后按 X 可以让小妹妹开始收集 ADAM，屏幕左上角有收集完成度，这期间会引出很多敌人攻击你和小妹妹，保护小妹妹顺利收集完 ADAM 再按 X 将她放在肩上。收集中如果敌人靠近小妹妹并开始攻击她，收集会打断，赶快帮助小妹妹让其恢复收集才行。每次收集可以得到 40 点 ADAM，每个小妹妹都可以收集两个尸体。每个小妹妹都可以收集 ADAM，所以即便是收割，也要收集了 ADAM 之后再进行！
2. 杀死大姐姐后在其尸体上取得。
3. 每拯救 4 个小妹妹都会得到礼物——小熊，会放在 GG 前。拯救全部的 12 个小妹妹一共会得到 3 次奖励，分别是 80、120 和 250。
4. 在深海行走时可以在水中找到一些蛞蝓，它们是最初的 ADAM 贮藏生物，每个 10 点。



质体超能力 PLASMIDS

作为一个大老爹，你有足够的能力一手使用武器，一手使用超能力。只使用武器或只使用超能力都难以在销魂城生存下去，灵活运用战术才能顺利完成流程。最初有 3 个超能力槽，学会新的超能力并安装到槽里才可以使用。在 GG 中用 ADAM 解锁超能力槽，第四个要 40，第五个 50，第六个 60，第七个 70，最后一个在流程的最后阶段免费取得。使用任何一项超能力都要消耗 EVE 能量，耗光时大老爹会自动使用 EVE 针剂（EVE Hypos），和加血包一样，不装基因强化的话最多携带 5 个 EVE 针剂。玩家也可以按住 RB 再按 X 使用 EVE 针剂。

注：超能力可以升级，最高的可以达到 3 级，图标上一个“加号”的为二级技能，两个“加号”的为三级技能。高级技能会直接替代低级技能。下文中，高级技能的效果就自动包括初级技能的效果。

旋风陷阱 CYCLONE TRAP

在地面上设置一个陷阱，敌人踩上去就会被弹飞，落下来时受到伤害。旋风陷阱不会随时间流逝而自己消失，除非你设置了太多个……

二级允许将其他超能力效果添加到陷阱上。

三级允许你在天花板和墙上设置陷阱。

诱骗靶子 DECOY

在场景中设置一个假的大老爹，吸引敌人的火力。

二级靶子可以反射敌人命中靶子的伤害到敌人自己身上。

三级靶子受到伤害不仅反弹，还会将之化作你的生命，加在你的血条上。

电击 ELECTRO BOLT

电击是最常用的技能，发射一束闪电，命中敌人的话敌人会陷入一小段时间的麻痹，这时候可以用武器尽情攻击敌人，电击让敌人姿势固定不动并配合武器爆头是非常好的战术。当敌人站在水中时，电会通过水传递，所有站在水中的人都将受到伤害，包括玩家。除此之外电击可以暂时停止机器的运转，包括各种保安机器人，停止的机器可以被骇客。



二级电击，蓄力后可以一次击晕多个目标。

三级电击，长时间蓄力并按住 RT 可以发射电击风暴，持续放电，直到耗空 EVE。

催眠术 HYPNOTIZE

被该能力的绿色球击中的敌人会被催眠，攻击附近的人，不管敌友。在有复数敌人时使用，否则如果只有一个敌人的话，他的目标还是你。

二级催眠术命中的敌人就像被骇客的飞行器一样，会一直跟着你，攻击一切对你有威胁的东西，包括炮塔。不可以催眠 Brute Splicer 和大老爹。

三级可以催眠 Brute Splicer 和大老爹。

焚烧 INCINERATE !

火焰命中的敌人会在数秒内痛苦地扭曲身体，持续受到伤害。地面上的油可以被引燃！

二级可以蓄力投出火球，造成范围伤害。

三级按住 RT 可以持续放出火焰，但是 EVE 消耗过快，优先升级其他三级能力较好。

蜂群 INSECT SWARM

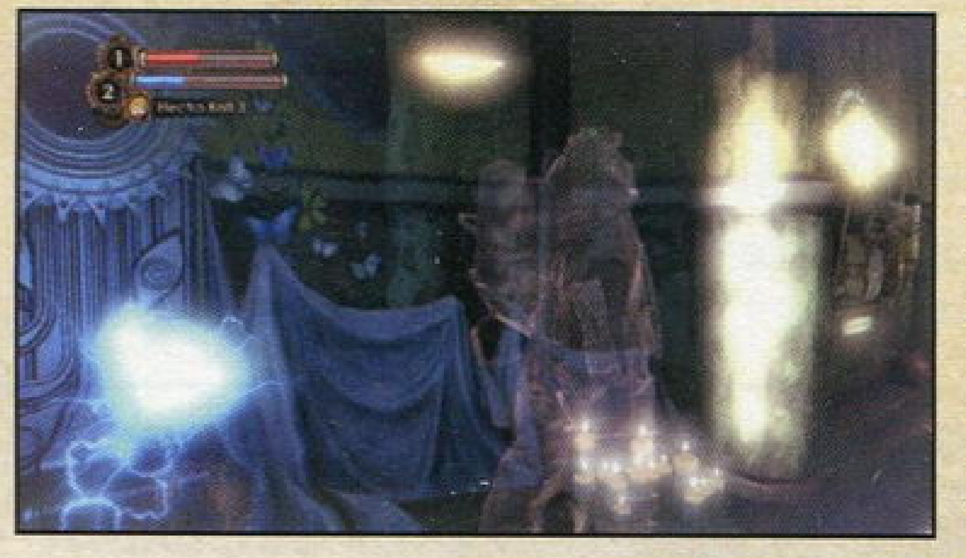
召唤出一群昆虫攻击敌人，人多时使用效果不错，可以扰乱敌人阵脚。也可以用来寻找隐藏起来的敌人。

二级增加蜂群体积，攻击复数敌人。

三级可以在敌人尸体上制造蜂群炸弹，敌人靠近后会引爆炸弹。

侦查员 SCOUT

制造出一个分身侦查员，真身留在原地，控制这个隐形的侦查员在一定范围内移动，可以用来探路，还可以控制侦查员使用其他超能力，使用几次超能力后会回到真身。在困难难度中侦查员显得更有用，在不清楚前方情况时，自己躲在角落里，让它出马去用超能力先和大老爹打上一阵，然后你再冲出去……在控制侦查员时真身仍旧会受到其他敌人的伤害。



二级侦查员可以走得更远，释放更多的超能力，还可以骇客机器。

保安系统管理员 SECURITY COMMAND

该技能下，左手蓝色球命中的敌人会成为销魂城安防系统的攻击对象。对付会扔迷你炮塔的 Rumbler 非常有用，在他扔出炮塔时立刻向他扔一个蓝球，炮塔就会攻击他自己了。

二级，按住 RT 键可以召唤一个保安机器人，它们无需敌人触警，会直接攻击敌人。

三级，按住 RT 召唤一个精英保安机器人！

意念力 TELEKINESIS

按住 RT 可以用意念抓起前方的物体，这时候可以用这物体当盾牌，松开 RT 时就能将之扔出去。可以抓油桶之类的东西攻击敌人，非常有效。可以在空中接住敌人发射过来的导弹和榴弹，将它们扔回去攻击敌人。

二级可以让投掷时的力量增加，伤害加大。

三级可以抓起活着的小型敌人，也能将他们扔出去。

召唤埃莉诺 SUMMON ELEANOR

在最后一章中流程中获得，可以使用该技能召唤 ELEANOR 帮你作战，她作战能力超强，而且不会受到伤害，一段时间后会消失。几乎要消耗一条 EVE。

寒冰冲击 WINTER BLAST

用寒冰攻击敌人，被命中的敌人会被冻在原地一小段时间，这时候敌人本身的血槽外会增加一条冰冻槽，攻击冰冻的敌人让冰冻条减少，冰冻槽的长度决定敌人解冻时的血量，如果在冰冻的时间内将冰冻槽打空，敌人的身体就会碎裂。打碎一级寒冰冻住的敌人无法留下尸体，也就没有办法搜取战利品了。

二级，蓄力后可以将敌人冻得更结实。

三级，按住 RT 蓄力并不松开就可以发射连续的寒冰冲击。二级和三级的寒冰冲击冻住的敌人，被击碎时是可以留下一个盒子的，里面是该敌人掉的道具。



强化基因 GENE TONICS

与需要主动使用的质体超能力不同，强化基因是被动技能，学会后装到强化基因槽中就会自动发动效果，不消耗 EVE。初始拥有 4 个强化基因槽，在 GG 用 ADAM 交换基因槽数量，第 5 到第 9 个槽每个 25，10 到 13 个每个 35，14 到 18 每个 45。另外一个与质体超能力的不同是，强化基因的强化版本不会替代原来的版本，所以可以同时装备 1 级和 2 级两个同样的强化基因。比如 VENDING EXPERT 降低贩卖机售价 10%，VENDING EXPERT 2 降低 15%，两个都装备时降低 25%。下文中，部分增强基因的升级版没有分开，而在后面增加了“(2)”的标记，2 级比 1 级效果增强。



机器工程师基因 MAN OVER MACHINE		
CAREFUL HACKER (2)	仔细黑客	骇客迷你游戏中的指针摆动速度降低。
DEADLY MACHINES	致命机器	你骇客的机器人和炮塔能对敌人造成更大的伤害。
EZ-HACK	简单骇客	骇客迷你游戏中的有效区域增宽。
HACKER'S DELIGHT (2)	黑客之福	每次成功骇客时都会回复一点生命和 EVE。
HANDYMAN	勤杂工	可以消耗一点 EVE 修复帮助自己的炮塔和机器人，还可以为它们命名（无实质作用）。
HARDY MACHINES	坚强机器	骇客炮塔或机器人后增加它们的生命值上限。
HURRIED HACKER	高速黑客	骇客迷你游戏时，指针停在蓝色区域时立刻完成骇客。
MACHINE BUSTER	机器破坏者	增加对摄像头、机器人和炮塔的伤害。
QUIK-HACK	快手黑客	骇客迷你游戏的步骤比原本需要的步骤减少。
SECURITY EVASION	逃避保安系统	安防摄像头和炮塔需要花费更多的时间才能探测到你。
SHORT CIRCUIT	短路	电击可以让安防机器停止工作更长的时间。
SHORT CIRCUIT 2	短路 2	电击可以完全让安防机器停止工作。
SHORTEN ALARMS (2)	警报减短	触发安防摄像头的警报，持续的时间变短。
THRIFTY HACKER	节俭黑客	被骇客的贩卖机道具价格更低。
VENDING EXPERT	贩卖专家	降低自动贩卖机的售价 10%。
VENDING EXPERT 2	贩卖专家 2	降低自动贩卖机的售价 15%。

健康安全基因 HEALTH&SAFETY		
名称	中文	效果
BOOZE HOUND	寻酒犬	喝酒会增加 EVE，而不是原本设定的减少 EVE。
CURE ALL	全治疗	加血站可以同时回复全部生命和 EVE。
DEMANDING FATHER	苛刻老爹	小妹妹收集 ADAM 的速度增加。
'EVE EXPERT	EVE 专家	允许玩家多携带一个 EVE 针剂。原本 5 个，装备后可带 6 个。
EVE LINK	EVE 联接	使用加血包时会回复一点 EVE。
EVE SAVER (2)	EVE 节省家	减少质体超能力消耗的 EVE 量。
EXTRA NUTRITION	额外营养	食用快餐和使用绷带时回复的生命值增加。
FOUNTAIN OF YOUTH	青春如泉	站在水中时可以缓慢回复生命和 EVE，直到全满。
MEDICAL EXPERT	医疗专家	允许玩家多携带一个加血包。原本 5 个，装备后可带 6 个。
PROUD PARENT	自豪家长	小妹妹从尸体上收集的 ADAM 增加 50%。
SCROUNGER	翻箱倒柜	搜查尸体或容器时可以再搜查一次，得到不同的道具。
SPORTS BOOST	运动增强	提高移动速度。

战斗基因 BATTLE READY		
ARMORED SHELL (2)	装甲外壳	减少物理伤害。
ARMS RACE	弹药专家	在容器中或尸体上获得更多的弹药。
DAMAGE RESEARCH	伤害研究	通过对当前研究的敌人造成伤害增加的研究点数变多。
DRILL LURKER	电钻潜行者	压低你的脚步声，让敌人更不容易发现你。在敌人没有发现你时使用近身攻击伤害增大，尤其是电钻挥击。
DRILL POWER (2)	电钻之力	挥击或旋转电钻时伤害增加。
DRILL SPECIALIST	电钻专家	修补该基因后，除了电钻、骇客工具和研究摄影机外，右手无法使用其他任何武器，但是左手使用质体超能力时消耗的 EVE 量减少。
DRILL VAMPIRE	电钻吸血鬼	使用电钻对敌人造成伤害时会回复自己的生命和 EVE。
ELECTRIC FLESH	电解肉质	不受电属性伤害，自己使用电属性攻击时对敌人的伤害增加。
ELECTRICAL STORM	电暴	在受到近身攻击时身体周围会放出电击攻击，使其眩晕，不过如果站在水中又没装备电解肉质的话，被攻击之后还会受到自己的电击。
ELEMENTAL SPONGE	元素海绵	当受到任何属性攻击的伤害时都会回复一些 EVE。
ELEMENTAL STORM	元素风暴	当受到近身攻击时，身体周围会随机放出火、冰或电中的一种属性攻击。
ELEMENTAL VAMPIRE	元素吸血鬼	达到三级的质体超能力对敌人造成伤害时回复自己的生命值。
EXTENDED REEL	加长胶卷	使用研究摄影机研究敌人的持续时间由原本的 30 秒增加到 45 秒。
FIRE STORM	火暴	受到近身攻击时身体周围会放出火焰点燃敌人，不过如果不装备火焰体制的话，小心不要让敌人身上的火焰烧到自己，也不要站在油中。
FREEZING DRILL	冰冻电钻	电钻的攻击有一定几率冰冻敌人。
HEADHUNTER	猎头者	命中头部时伤害增加。在使用电击后更容易爆头。
ICE STORM	冰暴	当受到近身攻击时，身体周围会放出冰冻攻击，一定几率冰冻敌人。不过打碎冰冻敌人不能得到道具。
KEEN OBSERVER (2)	敏锐观察员	增加研究敌人时获得的点数。
NATURAL CAMOUFLAGE	自然迷彩	站住不动一小段时间就进入隐形状态，一走动又恢复原状了。
WALKING INFERNO	火焰体制	不受火属性伤害，自己使用火属性攻击时对敌人的伤害增加。

TIPS 用寒冰冲击（Winter Blast）将机器冻住可以降低骇客迷你游戏中指针摆动的速度！

研究敌人 RESEARCH ENEMIES

研究敌人的作用非常明显，不仅可以对该种敌人造成更大伤害，还可以学会新的技能，使用基因研究摄影机的方法请见“武器篇”。本作将前作的摄像机变成了摄影机，在摄影过程中会增加研究点数。在拍摄过程中依靠攻击敌人取得更多的研究点数，强力的攻击会得到较高分数，但是想取得更高的分数并不是要看你在时间内对敌人造成了多少伤害，而是看你的连击效果，要想获得高分就要灵活运用各种质体能力和武器进行连击。以下提供一些提示：

■将敌人点燃，他就会跑向有水的地方试图浇熄火焰，这时候使用电击让所有水充满电，将敌人电死。

■将敌人冻住，将陷阱铆钉打在敌人身上，然后使用意念力将冰冻的敌人扔向其他敌人。

■将陷阱铆钉打到油桶旁边，然后将诱骗靶子（Decoy）放在陷阱铆钉旁边吸引一个敌人过来引爆整个陷阱。

■将陷阱铆钉和陷阱矛打在天花板上，然后在正下方放上旋风陷阱，在旋风陷阱旁边放置一个诱骗靶子（Decoy）吸引敌人踩上旋风陷阱。

■使用保安系统管理员（SECURITY COMMAND）让 Rumbler 的迷你炮塔对他自己开火，然后用三级催眠术让 Rumbler 成为自己的同伴，并让他去攻击其他敌人。

杀人修补者 THUGGISH SPLICER



研究等级	研究成果
1	增加对杀人修补者的伤害
2	增加钱包容量到 800
3	增加对杀人修补者的伤害
4	获得 Scrounger 强化基因

不顾自身安危，使用近身武器攻击的普通敌人，在 Pauper's Drop 之后就无法再遇到他们，所以要完成研究就要在这之前多拍摄一些。

领头修补者 LEADHEAD SPLICER



研究等级	研究成果
1	增加对领头修补者的伤害
2	降低安防系统的反应速度
3	增加对领头修补者的伤害
4	获得 Thrifty Hacker 强化基因

相比杀人修补者更强一些，会使用一些简单的枪械。将生存放在第一位，受伤后会躲到掩体后面，使用不同武器的领头修补者有不同的生命值，从低到高依次是：手枪、机枪、霰弹枪。

霍迪尼修补者 HOUDINI SPLICER



研究等级	研究成果
1	增加对霍迪尼修补者的伤害
2	更容易发现传送中的霍迪尼修补者
3	增加对霍迪尼修补者的伤害
4	获得 Natural Camouflage 强化基因

可以隐身、传送的修补者，投掷火球攻击主角。盯准空间扭曲和红色玫瑰花瓣出现的地方，他们会在那里出现，出现后先用质体超能力——比如电击攻击他们，让他们无法行动再干掉他们。

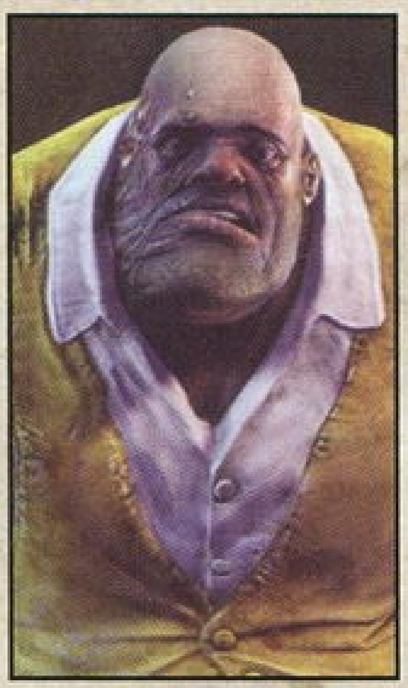
蜘蛛修补者 SPIDER SPLICER



研究等级	研究成果
1	增加玩家移动速度
2	在蜘蛛修补者身上可能搜到他们的内脏，这些内脏可以当做加血包
3	使玩家获得更快的移动速度
4	获得 Fountain of Youth 强化基因

增长了四肢、放松了关节，能够从各种通风管道中和天花板上爬行，行动速度快，喜欢在远处投掷飞镖攻击玩家，最好优先解决，使用机枪的 Anti-Personnel Rounds 尽快解决他们比较好。

残暴修补者 BRUTE SPLICER



研究等级	研究成果
1	学会新的电钻冲击（Drill Dash），装备电钻，按住 RT 再按 B
2	增加近身攻击的威力
3	增加对残暴修补者的伤害
4	获得 Armored Shell 2 强化基因

修补者食物链的最顶层生物，块头大，速度快，高速冲向敌人使用肩膀撞击的威胁巨大，还可以举起各种物体砸敌人。即时的近身攻击可以在他们蓄力冲撞时打断他们的动作造成 COUNTER，爆炸矛效果不错。电击效果不明显，眩晕时间短，冰冻效果好，冰冻后的大块头身体用意念力投掷其他敌人非常不错。

大老爹 BIG DADDIES



研究等级	研究成果
1	增加对大老爹的伤害
2	增加电钻的威力
3	增加对大老爹的伤害
4	获得 Arms Race 强化基因

大老爹分为三种，Bouncer（意为巨人、保镖、跳跃的人）、Rumbler（破碎的奔行者）和 Rosie（罗西，意为大海中的水珠）。每一个大老爹都和一个小妹妹两人绑定在一起，将小女孩变成小妹妹，将她们的父亲变成大老爹，这是一件非常残酷的事情，大老爹作为小妹妹永久的保护者，会不顾一切攻击所有对自己的小妹妹有威胁的敌人，直到死亡。大老爹不会主动攻击，但是只要你对他动手，或者修补者要对小妹妹动手时，他就会发疯一样展开攻击。

Bouncer 是最低级的大老爹，使用电钻进行近身攻击，电钻冲撞非常强力，保持距离使用电击并用重型铆钉攻击是比较基础的方法，尽量避免站在其正前方。

Rumbler 是销魂城堕落之后的十年中研制成的新型大老爹，拥有肩扛式导弹发射器可以发射热追踪导弹，每次进入战斗时都会先投掷迷你炮塔，骇客它们让其攻击大老爹是好战术，而且它们会不自觉地先以迷你炮塔为攻击目标，所以战斗开始后玩家先放迷你炮塔也是不错的战术，在 Rumbler 被迷你炮塔分散注意力时使用火焰、爆炸矛和重型铆钉等攻击他。

Rosie 喜欢保持一定距离使用铆钉枪和触发式地雷攻击敌人，喜欢使用掩体，并注意让自己时刻处于敌人和小妹妹之间以保护小妹妹。开战前在场景中布置各种陷阱，开战后用意念力抓住他丢出的地雷扔回去炸他，用电击加穿甲弹、导弹、榴弹等攻击他。

阿尔法系列 ALPHA SERIES



研究等级	研究成果
1	增加对阿尔法系列的伤害
2	增加弹药总携带量
3	增加对阿尔法系列的伤害
4	获得 Elemental Storm 强化基因

是销魂城最早期的质体能力实验对象，这些可怜的“志愿者”被洗脑后封在金属装甲中，被赋予了攻击玩家的命令，他们凶残嗜血，是人的残骸。他们的身体会自动发射出电、冰、火等冲击，使用发射器发射榴弹、导弹等攻击，还会使用机枪。他们是销魂城中最强的敌人，使用各种武器攻击他们！

大姐姐 BIG SISTERS



研究等级	研究成果
1	增加 EVE 上限
2	收集 ADAM 后回复生命
3	增加 EVE 上限
4	获得 Drill Vampire

销魂城中用来监视大老爹的存在，拥有大老爹的攻击里和小妹妹的 ADAM 收集能力，全副武装，冲刺攻击强力，常使用火焰和意念力，行动力极强，可以在墙壁、柱子间跳跃，像蜘蛛修补者一样在天花板上爬行，能在海底自由行动，可以使用质体超能力。当小妹妹被攻击时，大姐姐是最后一道防线，从暗影中窜出来，进行毁灭性攻击。

大姐姐接近时会有提示，在找到第 1、3、6、9、12 个小妹妹时，她们会出现并攻击你。尽量在开阔的地方与之对战，不停跑动可以躲避她的近身攻击和超能力攻击，使用超能力配合追踪导弹、迷你炮塔等武器攻击她。

小妹妹的数量不多，要想完成 4 级研究就要竭尽全力战斗！因为其生命值很多，所以可以使用更多的攻击手段获得更高分数。



人物介绍 CHARACTERS

Delta 实验体 SUBJECT DELTA



本作的主角。你曾经是一名深海探险者，无意间发现了销魂城并被抓了起来，在你知道了销魂城的秘密后，你知道他们不会再让你重回地表之上了，你"自愿"成为志愿者，是莱恩产业"保护／收集计划"下创造出的第一个"大老爹(Big Daddy)"，最初的大老爹都属于阿尔法系列，比后期的型号更瘦也更灵活。你也是第一个成功与小妹妹联接的"大老爹"，你存在的目的就是保护她——只有她——不惜牺牲自己的生命。

但是和其他的同类不同，你不知为何神奇地重新获得了自由的意愿，在销魂城，你成为独一无二的存在。

安德鲁 · 莱恩 Andrew Ryan



销魂城的创建者，在这个水下城市中聚集了世界上最有思想的人，在这里他们可以不受政治的限制，每个人都按照自己的兴趣行事，不受道德、社会或法律的限制，他想将其变成地球上最好的社会形态。但是现实中，没有道德约束的销魂城最终陷入一片混乱。莱恩使用铁腕政策让销魂城重回自己控制，有异议的Lamb博士在这时"消失"了。Frank Fontaine出现，威胁了莱恩的地位，在斗争中莱恩胜利了，占领了Fontaine的产业。但是1960年，莱恩在《生化奇兵》的故事中被刺杀，看起来海底乌托邦的梦想随着莱恩的死而破灭……

注：Fontaine是法语词汇，愿意为一股清泉，意指给销魂城带来的"生机"。

斯坦利 · 普尔 Stanley Poole



曾是销魂城中的一名优秀新闻官，起初受莱恩雇佣渗透到Lamb的组织中，目的是找到Lamb组建自己宗教团体的证据并试图毁灭Lamb的计划，但是随着卧底时间的增长，他越来越深地陷入了Lamb的组织内部。当莱恩死后，他直接抛开"卧底"的身份干脆倒戈。他似乎也需要主角的帮助。

苏菲亚 · 羔羊 Sofia Lamb



牛津大学毕业的精神科专家和哲学唯心主义者，她认为对基因改造的偏见让地表世界没有美好的未来，于是来到海底城。她加入莱恩的伟大试验，试图创造没有痛苦的乌托邦。她将自己的女儿埃莉诺培养成拥有最优基因的人，在民众中形成了一种崇拜，她开始利用这种宗教性质的权力。不过Lamb与莱恩的理念有分歧，还杀害了女儿埃莉诺最爱的大老爹Delta实验体让女儿重回自己的怀抱——控制中。现在莱恩和Fontaine都死后，Lamb带着自己的新计划重回销魂城，并控制了整个城市。

注：Sofia Lamb，Lamb原意为羔羊，具有一定的象征意义，故不翻译，后文也引用原名。

埃莉诺 · 羔羊 Eleanor Lamb



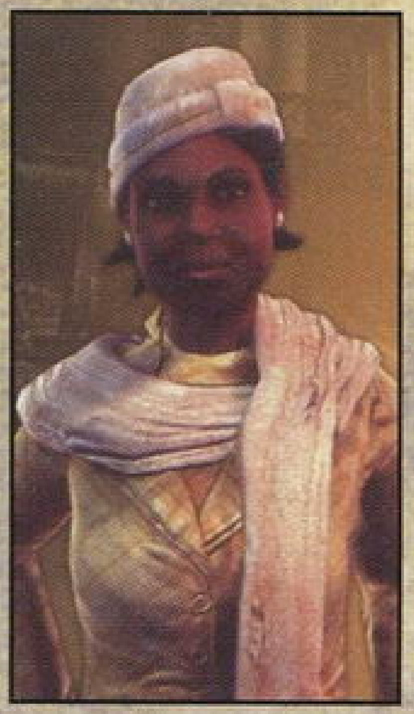
苏菲亚的女儿，从小缺少父爱或任何成人的影响。她依靠自己的智慧关闭了苏菲亚的各种安防设施自己探索销魂城。她的真正梦想是看看海面以上的世界——她只在书本中读过，但是她的母亲绝对不允许这种事情发生。埃莉诺变成了小妹妹，与Delta联接在一起，她视其如父。直到苏菲亚杀死Delta，重新将埃莉诺控制在自己身边。

奥古斯都 · 辛克莱 Augustus Sinclair



一个始终把利益放在第一位的商人，寻找一切挣钱的商机，例如在销魂城的贫民区租赁廉价房等。当销魂城堕落之后，他要将城中的伟大科学家们带回地表，将他们"卖出去"挣钱。现在他试图逃出销魂城完成自己的计划，他需要主角的帮助。

格蕾丝 · 霍洛韦 Grace Holloway



年轻时曾是林波舞(Limbo)爵士俱乐部的明星歌手，销魂城堕落后加入了Lamb博士的宗教性质组织。她渴望做一名母亲，在Lamb被莱恩约束期间收养埃莉诺让其得到了巨大的幸福感。后来埃莉诺失踪并变成小妹妹，这让格蕾丝伤心过度，并对所有与之相关的人充满怨恨，包括Delta实验体。

布丽吉德 · 特南鲍姆 Brigid Tenenbaum



天才科学家，最先从深海中一种名为蛞蝓(Slug)的生物体身上发现了ADAM，将他们植入小女孩体内产生了小妹妹。她曾经冷血无情，将无数的无辜女孩变成小妹妹，生产让整个城市腐坏掉的ADAM。但是随着销魂城的堕落，她的心改变了，开始寻求救赎。发明了能治愈小妹妹的质体，可以将她们重新变回正常的人类，称为拯救(Rescue)。现在她试图阻止城市中新出现的创造新的小妹妹的势力。

吉尔 · 亚历山大 Gil Alexander

曾是Fontaine未来研究所的一名有野心的年轻研究员，特长是机械学和机器人工程学，他的事业的顶峰是发明了销魂城的自动安防系统。他发明了将ADAM植入小妹妹体内的机器，并帮助创造小妹妹和大老爹的联接。当销魂城堕落后，他开始了自己的计划，不久之后他爱上了Lamb博士，并被Lamb操纵成为她试验的志愿者。

修补者 Splicer



本是销魂城的市民，但是因为过度使用ADAM而上瘾并且失去了本来的人性，一次次用新的基因修补自己的身体，所以被称为修补者。

实用技术 攻略透解

剧情流程攻略 WALKTHROUGH

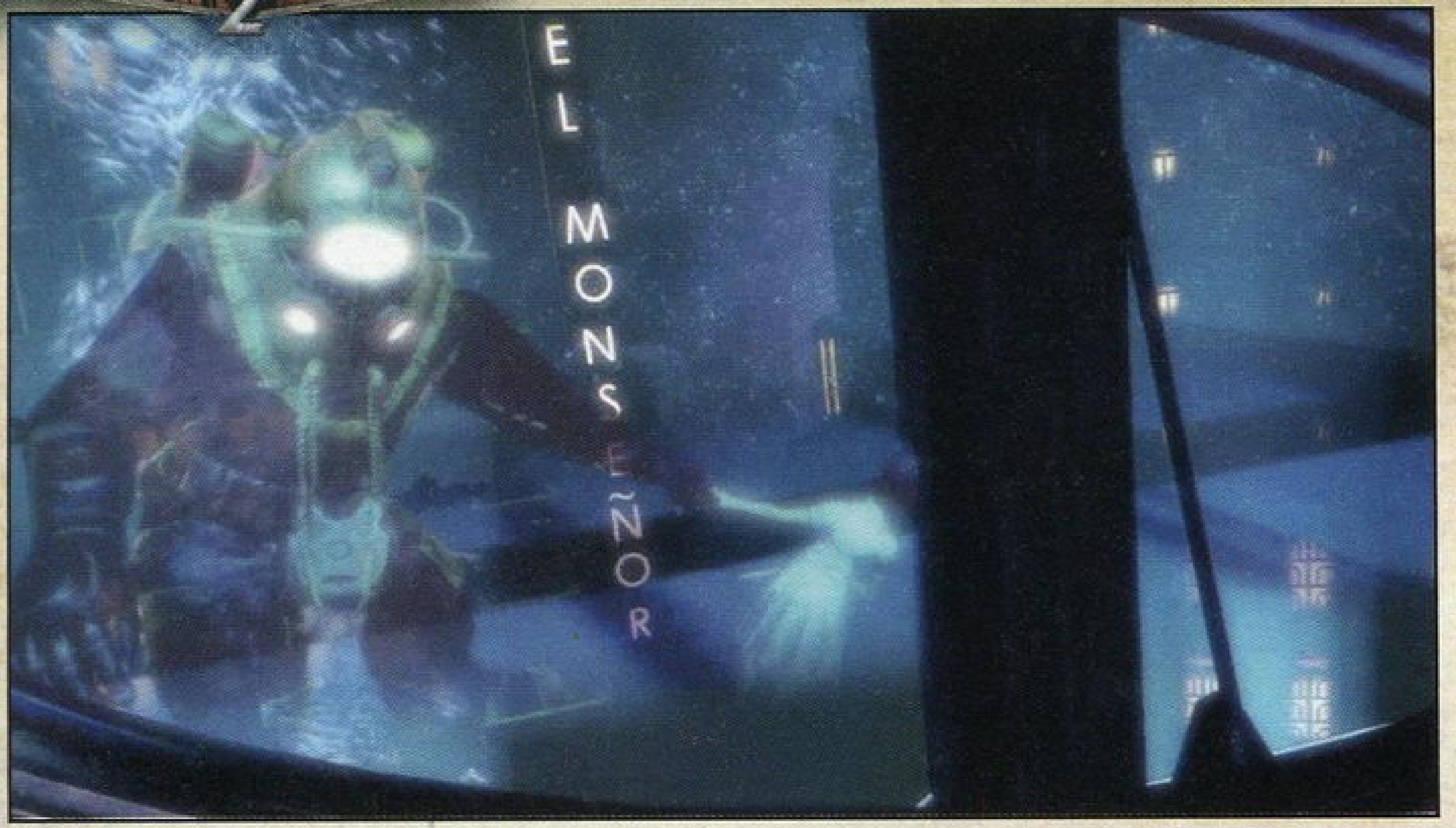
背景

销魂城由安德鲁 · 莱恩(Andrew Ryan)创造，按照他的梦想，这大西洋海底的城市是要成为乌托邦的地方，这里拥有世界上最聪慧的精英和最勤劳的工人，他们现在成为城市废墟中残存的生灵，对ADAM上瘾，用ADAM一次次修复自己，改变自己的基因，成为彻底脱离现实社会的存在。

1958，大西洋附近。埃莉诺是我的小妹妹，我是他的大老爹。我用拳头重重地砸着通风口，小妹妹从圆洞中探出头来，手上晃着一个大老爹的玩偶说："看，爹地，这是你！"我接住她，轻轻放在地上，她将玩偶夹在腋下，用她柔软的手拽着我向外跑着说："我们出去玩玩吧，爹地。"小妹妹将细长的针头刺进尸体内，抽出鲜红的ADAM，喝下去，然后满足地边跑边说："找更多的天使去吧，老爹！"推开大门，我踱着沉重的步子跟在她身后进入舞厅，一片歌舞升平的祥和景象。一群恶棍抓住了跑得过快的小妹妹，一个壮汉夺过针筒，只是将那么少量的ADAM打入自己的身体，



TIPS 铆钉枪、鱼枪、发射器、骇客工具、旋风陷阱、诱骗靶子、蜂群、保安系统管理员、召唤埃莉诺这些武器和技能都有陷阱相关的功能，在守护小妹妹收集ADAM和对付大群敌人时要善于利用！



便拥有了电的能力。我与他们厮杀，然而无法抵抗催眠术制成的绿色球体，我晕倒在地。

再次睁开眼睛，Lamb 博士站在我的面前，她说："这不是你的女儿，你明白吗？她的名字是埃莉诺，她是我的！现在，请跪下。"她的话语，像程序一样控制着我的整个身体。

"摘掉你的头盔。"我摘掉我的头盔。

"现在，拿着这手枪。"她将一把手枪递给我。

"抵在你的头上。"我的手在颤抖，我听到自己急促的呼吸声。

"扣下扳机。"她的语调一直那么平静。

"爹地！"这是我听到的最后的声音。

序章 阿多尼斯奢华馆 Adonis Luxury Resort

十年之后，我从重生舱(Vita Chamber)中苏醒，隐约中，我听到布里吉德·特南鲍姆(Brigid Tenenbaum)的电报声，但是信号中断了。我怎么活过来的？我不知道。眼前是和我记忆中的那个销魂城完全不同的地方，破碎、肮脏。我看到小妹妹的影子在前方的墙壁一闪而过，我的直觉让我跟了上去，在一台收集者的花园(GATHERER'S GARDEN，后简称GG)上取得电击超能力(Electro Bolt)，注射后疼痛倒地，小妹妹出现在我身前："Daddy 已经睡了太长时间，埃莉诺想念你，找到她你们便能好起来！"忽然，一个身材细长的金属怪物将小妹妹夹起来夺门而出，那种速度是我远远无法企及的。原路返回，电击控制器开门，在干涸的泳池大厅(Adonis Baths)电击闪光的控制台恢复电力。



特南鲍姆说："有信号了，让死城重见光明的人，请听我说，我知道你是谁……请你一定帮助我——到大西洋特快车站找我。"

取得压在门下的铆钉枪(Rivet Gun)，向前在立着奢华馆标志的大厅(Grand Foyer)里和大姐姐正面交锋，电击后攻击比较把稳，注意平移躲避。进入迪米特的宴会厅(Demeter's Banquet Hall)，大姐姐划破玻璃，海水涌进大厅。穿着潜水服的大老爹可以在水中自由行走。到车站正门前扳动开关抽干隔离间的水后进入车站。

第一章 大西洋快线 The Atlantic Express

取得骇客工具(Hack Tool)，从玻璃的破口骇客安全门控制台开门。到右侧控制间开启机关，Lamb 博士说伤疤证明我是一个死人，十年了，我是 Delta 试验体，她看着我自杀，我死的同时，天堂诞生，她不知道我如何生还，但是我的折磨即将结束，这些人会解除我的重负。地面坍塌，我落入水中，特南鲍姆说："很明了，我们拥有共同的敌人，Lamb，我可以通过你头上的摄像头看到你所看到的一切，我会帮助你。"

在征募房间(DRAFTING ROOM)取得超能力意念力(Telekinesis)，一个修补者在停车间大门控制室内用铁管卡住齿轮，在旁边的房间用意念力拉出铁管打开大门。通过大门到6B车间(WORKSHOP 6B)。

配电中心(SWITCHING HUB)中，先骇客远处的保安摄像头，尽量躲起来让大量敌人和保安机器人作战。战斗结束后进电梯。



特南鲍姆："你是一个非常老的大老爹……你的一生都要和小妹妹捆在一起，当你离开她太久，你的身体就会陷入昏迷。并且只要这个女孩在销魂城，你同样会被一直困在这里。你的小妹妹是 Eleanor Lamb，是 Lamb 博士的女儿，她在清泉未来研究所(Fontaine Futuristics)，在销魂城的另一边。你要赶过去救她。"

来到车站(Train Station)，按下按钮打开售票厅的窗户见到特南鲍姆，她说 Lamb 博士强迫新的小妹妹做一些事情……特南鲍姆要救她们，如果不这样，销魂城就会在这种废败中无止境地循环。这时 Lamb 的影像出现在显示器上，她警告销魂城的市民，Delta 试验体，也就是我，在面具后面隐藏着的是一个没有灵魂和怜悯之心的人民公敌，是放逐的野兽，她鼓动市民撕裂我的下巴把我扔回深海之中。

接着，Lamb 送来非常多的修补者，在特南鲍姆带着小妹妹逃到安全地点前，我要守住这里。消灭所有敌人之后，特南鲍姆告诉我奥古斯都·辛克莱(Augustus Sinclair)是一个可以信赖的人，他会指引我。

第二章 莱恩游乐园 RYAN AMUSEMENTS



列车的防水壁被冻住了，无法继续向埃莉诺前进，辛克莱告诉我理想中的黄金国(El Dorado)大厅的小妹妹让我学会融化寒冰的新能力。跟随指引一直到西南角的保安区(SECURITY)，骇客门锁后进入房间取得桌子上的票。开门进入销魂城博物馆(Rapture Museum)，取得 Sports Boost (强化基因)，安装强化基因技能会自动发动效果。先向北走去 El Dorado，之后遇到第一个由大老爹保护的小妹妹，不主动攻击的话大老爹是不会攻击你的，但是你必须发动进攻，杀死大老爹后就可以接收小妹妹(Adopt)，现在技能较少，基本战法就是电击加射击。杀死大老爹后按 X 接收小妹妹，将小妹妹放在自己的肩膀上，按住 X 键小妹妹就会放出白色的线，线条指引你寻找充满 ADAM 的尸体，一共需要找两个尸体，找到尸体后按 X 让小妹妹开始收集 ADAM，收集 ADAM 会吸引修补者的注意，此时会有敌人涌出，保护小妹妹不受伤害，完成收集后按 X 接起小妹妹继续寻找下一个尸体。收集完第一个尸体后跟着白线走出门在上层楼梯前可以得到机枪(Machine Gun)，下楼梯就是地表历险(Journey To The Surface)的入口。收集两个尸体后随着指引到通道(VENT)，这里可以选择收割小妹妹或拯救小妹妹。



回销魂城博物馆之前，会回到地表历险的入口处，修补者会为你打开一层一个之前无法开启的门，里面有 Booze Hound (强化基因) 和日记"Dating Tip"。

调查未来大厅(HALL OF FUTURE)的 GG，用 ADAM 换取让流程进行下去的必要的新技能：焚烧(Incinerate!)，回到车站，用火焰融化列车正前方封住大门的冰，到旁边的售票厅操作控制台开门。辛克莱跑出来对我说："在我对别人做出承诺时，我喜欢盯着他们的眼睛。你和我，孩子，我们要出去逛逛啦！"Lamb 放出修补者试图阻止我们，消灭敌人后先到辛克莱出来的房间取得日记(Wooden Nickels)再上车。

LAMB：“你要将人的血液榨干。销魂城是身体，我是声音……大姐姐是手。当销魂城谈到你时，它只会说‘睡吧’，属于你的日子已经结束了。”

第三章 贫民窟 PAUPER'S DROP

来到贫民窟（PAUPER'S DROP），Lamb 停止了所有列车，无法继续向埃莉诺前行，辛克莱告诉我需要找到本地的“执政官”格蕾丝·霍洛韦（Grace Holloway），取得她掌握的备用钥匙才能让列车继续前进，格蕾丝也是将辛克莱踢出他的豪华酒店的女人，我现在要去寻找她。

在餐厅（DINER）中调查一具尸体可以得到一组密码。到辛克莱奢华公寓（Sinclair Deluxe Tenements），通路被碎石堵住，辛克莱提示可以从 Brute Splicer 身上学习新技巧，但是需要一个基因研究摄影机（Genetic Research Camera），他建议我去商业区（也就是城镇广场，TOWNSQUARE）的当铺（PAWN SHOP）去看看。返回餐厅向南走到城镇广场，诊所（Fontaine Clinic）的密码锁是之前在餐厅中



尸体身上得到的密码“0047”，输入密码进入诊所，到上层，从当铺顶的洞口跳下，摄影机就在桌子上。使用摄影机研究 Brute Splicer 学会电钻冲击（Drill Dash），在公寓的碎石前使用电钻冲击（按住 RT 旋转电钻，再按 B）打开通路。在格蕾丝·霍洛韦的房间内调查墙上 Lamb 博士的画像，按下里面隐藏的按钮开启旁边的密门。调查门上的玻璃窗，她会打开门，我拿走桌子上的钥匙（Override Key）。

“是否杀死 Grace Holloway”将影响结局！

我用手抹掉圆窗上的水汽，格蕾丝坐在一张写字台前抽着烟，她掏出钥匙放在桌子上说：“我会给你你想要的东西，我不会让你碰我。当年我弄丢了埃莉诺，忐忑不安，直到有一天我看到她跟你在一起，当我试着抱住她时，你重重地将我推开，我的下巴被你打伤了。现在我准备好了，掠童者，进来完成你的工作吧。”

第四章 水妖小巷 SIREN ALLEY



珠馆（Pink Pearl）三层。回到伊甸园小广场（LITTLE EDEN PLAZA），东边进入粉红珍珠馆门上的铁栅已经被一个 Brute Splicer 打开，如果你之前没有杀死格蕾丝，她会将一些

列车被飞弹击中，辛克莱被困在前面完全被水淹没的酒神公园（Dionysus Park，狄俄尼索斯公园）内，我沉入水中。水妖小巷（Siren Alley）被 Lamb 的追随者西蒙·威尔士（Simon Wales）掌控，Lamb 形容他为不惧怕死亡的男人，为了埃莉诺，他甚至会微笑着让自己置身于火海之中。我要突破他设下的重重把守到 5 号泵站（Pumping Station #5），在那里可以抽干酒神公园的水。

在供给品区（MAINTENANCE AREA）上层密码门旁边取得日记“Lamb's Salvation”，收听西蒙的录音后得知他疏远的兄弟丹尼尔·威尔士（Daniel Wales）拥有开门的密码，丹尼尔的办公室在粉红珍

补给品送到门左边的邮箱中。进入粉红珍珠馆取得鱼枪（Spear Gun），向上到三层，追杀丹尼尔后调查他的尸体，取得日记“The Date is the Code”，听完录音得知供给品区大门的密码是 1919。

输入密码后大门只打开了一条细缝，我打断了西蒙神父充满激情的布道，他也切断了照明灯的电力，并呼唤出自己的追随者对付我。消灭所有人后门正常打开。来到 5 号泵站内西蒙神父的教堂，神父疯狂进攻，干掉他从他尸体上取得泵站钥匙（Pump Station Key），进入控制间启动抽水泵抽取酒神公园的水。然而 Lamb 让水泵超载，整个区域快被淹没了。我要赶快到酒神公园去。

Lamb：“你认为我是一个暴君吗？争着去实现那个死人（安德鲁·莱恩）的梦想？销魂城必须毁灭，接着是埃莉诺的时代。让我证明给你看吧！”

第五章 酒神公园 DIONYSUS PARK



还咬了他的手……父亲，他是我成为小妹妹的罪魁祸首。当母亲离开这里后，斯坦利放任母亲的追随者变成禽兽，当听说母亲要回来时，他知道他们会怪罪他，于是他找到了让他们闭嘴的方法（杀死他们）。”

辛克莱在车站等我，酒神公园的水已经抽干，经过地下室到上层车站去。Lamb 又在鼓动追随者：“Delta 试验体已经抽干了酒神公园的水并冲了进来，他的死就是我们的重生。人民的女儿的生命就掌握在你们手中了！”掌管这里的人是斯坦利·普尔（Stanley Poole），他曾经是《销魂城论坛报（Rapture Tribune）》的新闻官，他说会在车站售票厅等我。于是向车站前进，在从地下储藏室到海洋入口（Ocean Entrance）的途中会在童车中得到发射器（Launcher）。在车站见到躲在售票厅防弹玻璃后面的斯坦利，他说 ADAM 可以记录曾经发生的情景，而 Lamb 可以读出蕴藏在 ADAM 中的记忆，而斯坦利明显做过不想让 Lamb 知道的事情，他让我对付酒神公园中为 Lamb 收集 ADAM 的小妹妹（拯救或收割都可以），这样 Lamb 就无法知道他隐藏的秘密了，如果我按他说的去做，他就会帮我打开车站大门。

将酒神公园中的小妹妹送走后，埃莉诺从小妹妹携带的 ADAM 中看到了斯坦利的过去，并通过心灵感应告诉我：“Lamb 离开后，斯坦利成为公园的主人后将所有的钱都挥霍在享乐上。有一天我遇到了斯坦利，我准备将他的事情告诉母亲，他惊慌地将我送到孤儿院去，我试图反抗，

斯坦利告诉我“Delta 实验体”只是一个序列代号，他们曾经称我为 Johnny Topside，莱恩认为我是他的威胁，于是派手下人将我困住，抹掉我的名字，并给了我一个代号于是我便成了现在这个带着头盔穿着潜水服的深海“探险家”。

Lamb 说我误解了她的初衷，她个人并不想要哪怕一点 ADAM，埃莉诺才是梦想的重心，她不需要武器或什么花招。ADAM 是销魂城的全部，天堂中最好的东西就是这一个精雕细琢的工艺品——埃莉诺。她说是我将埃莉诺的天赋一点点偷走。

将酒神公园的三个小妹妹都送走后回到车站，Lamb 说她早就知道斯坦利背叛了她，她原谅了他，但是当他威胁到埃莉诺时，对她来说，他就罪不可赦了。Lamb 打开了售票厅封闭的门，将斯坦利交给我处置。是她将埃莉诺变成小妹妹，是他将我推给莱恩，让我变成了大老爹……

“是否杀死 Stanley Poole”将影响结局！



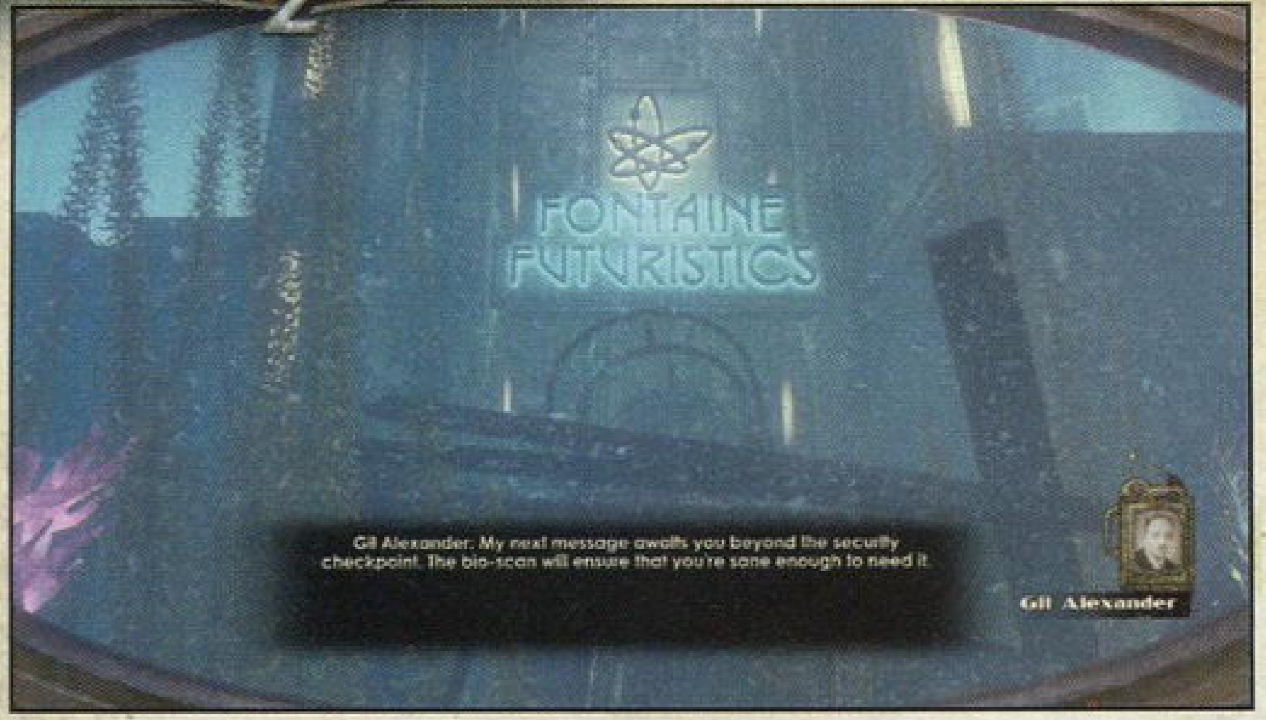
第六章 清泉未来研究所 FONTAINE FUTURISTICS

辛克莱说 Lamb 将 ADAM 中包含的销魂城的全部记忆和知识都注入埃莉诺的身体里，她希望将这个可怜的女孩变成一个圣人。现在埃莉诺被困在 Fontaine 总部的秘密地点，我要去救她。

墙壁上的显示器播放出吉尔·亚历山大（Gil Alexander）预录的影像，他说：“如果看到这段影像，那说明我已经疯了，播放它的目的是为了让你们能够避免被疯了的我伤害。下一条信息在安全检查点后面，但是你的神经状况要足够正常才能通过大门的生物检查。”辛克莱说吉尔从最初开始就参与了大老爹的开发，所以和我以及埃莉诺有脱不开的关系。看来有一个疯了的科学家在研究所内，而他疯前的良知让他录下了这些信息。

在门前接受生物检查时，疯狂吉尔查出我是 Delta 实验体，他放出 Alpha Series 来“欢迎”我。干掉

TIPS 本作中，只要听过记录密码的录音日志或看到墙壁表面之类地方上写着的密码（用视角正中“看到”），再调查密码锁时，锁旁边就会直接列出 4 位数的密码，非常方便。

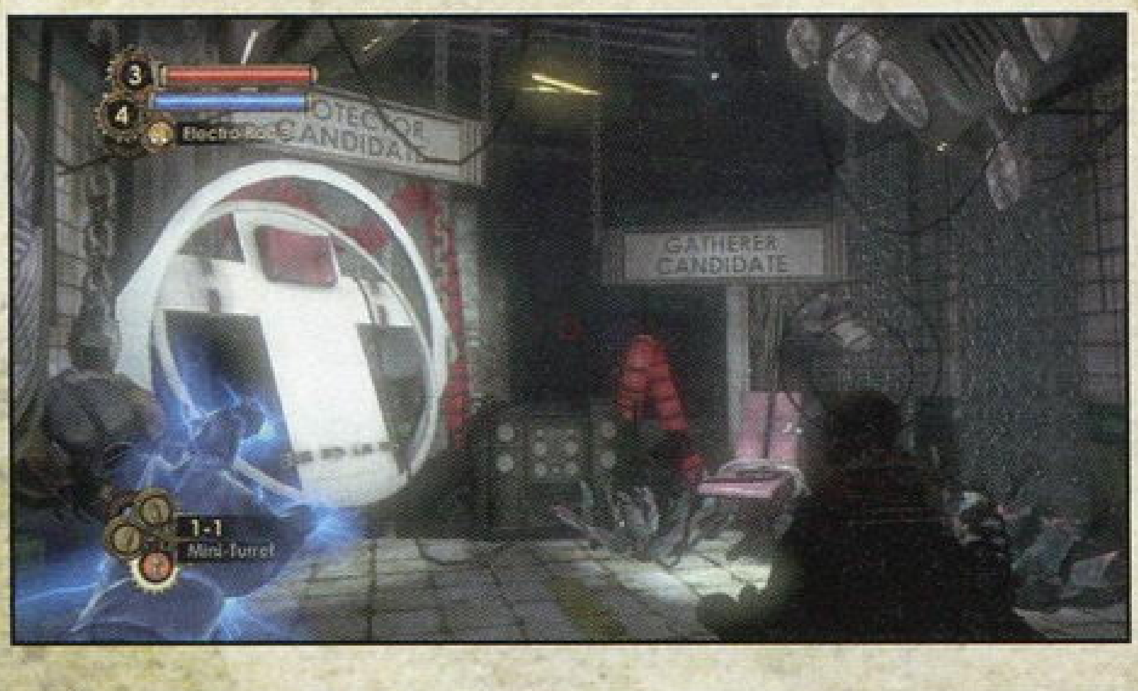


敌人之后也通过了生物检查，进入前厅看到吉尔的预录留言，他请求有人能够将已经发疯的自己杀死，播完影像后，旁边的金属遮板打开，取得日记（Agnus Dei），该录音日记的最开始部分是吉尔录制的声控门开门口令“Agnus Dei”。到吉尔存放下一段预录留言的保安办公室（SECURITY OFFICE）前，疯狂吉尔控制的飞行器扰乱了语音识别系统，要想进去需要破坏吉尔设置在“安防机器人关闭台”上的信号中继站（Signal Relay），一共有四个，分别在大厅的墙壁后面、剧院（Theater）、二层的销售部（Marketing Department）会客厅和二层东北浸水的办公室（OFFICE，可以通过骇客办公室内发出红光的配电箱消除水中的电）。四个信号中继站都摧毁后，讨厌的飞行器不再扰乱语音识别系统了，打开保安办公室的门，吉尔的第三条预录留言告诉我显示器旁边的按钮可以打开ADAM质体实验室（ADAM Plasmid Laboratory）的门。通过水底区域到达研究所的实验室，里面一片漆黑，吉尔的预录留言告诉我这里黑灯的原因肯定是疯狂吉尔无法忍受光的原因，在大厅东北和东南两边的柱子后面拉起两个电闸（Circuit Breaker）之后回到中间的主控台按下主电源开关（Power Mains Switch）。

主控台旁边的显示器播放着吉尔的预录留言：“要建立乌托邦，必须要将所有的ADAM都聚集在一个人身上，那个人就是我。”说着，灯光大亮，“你眼前的罐子实际就是‘我’了。我害怕埃莉诺无法达到所需的要求，这个罐子才是贮藏深海生物体内提取出的ADAM的最理想方法，你必须找到蕴含着ADAM的植物体（ADAM-Infused Plant）引诱疯狂吉尔显身。我在这里留了一个样本，你可以照着这个去寻找。”

第二个植物体在大厅北边淋浴室（SHOWERS）的房间里。

第三个在南边活体实验设施（Live Test Facility）里。



> **埃莉诺：“父亲，这个手术台就是将你和我的命运连接在一起的地方，这是销魂城给我的最好的东西。”**
> **Lamb：“她本不应该有父亲，Delta。她应该是我毕生精力的继承者，她本应成为的那个女孩……在这个房间死去。”**

从活体实验设施地面上的一个洞口跳到下层严密监管区，按下门旁的按钮可以打开牢门，在一个牢房中找到第四个植物体。

找到四个植物体后回到实验室中央的主控台样本注入控制器（Sample Injection Controls）注入ADAM，击败所有敌人后释出吉尔的基因钥匙（Gil's Genetic Key），在氧气补给站（Oxy-Fill Station）使用钥匙就可以到达Lamb的藏身处，从实验室出来到海底区域，在氧气补给站上插入钥匙卡，巨大石壁落下，进门坐电梯到下层。

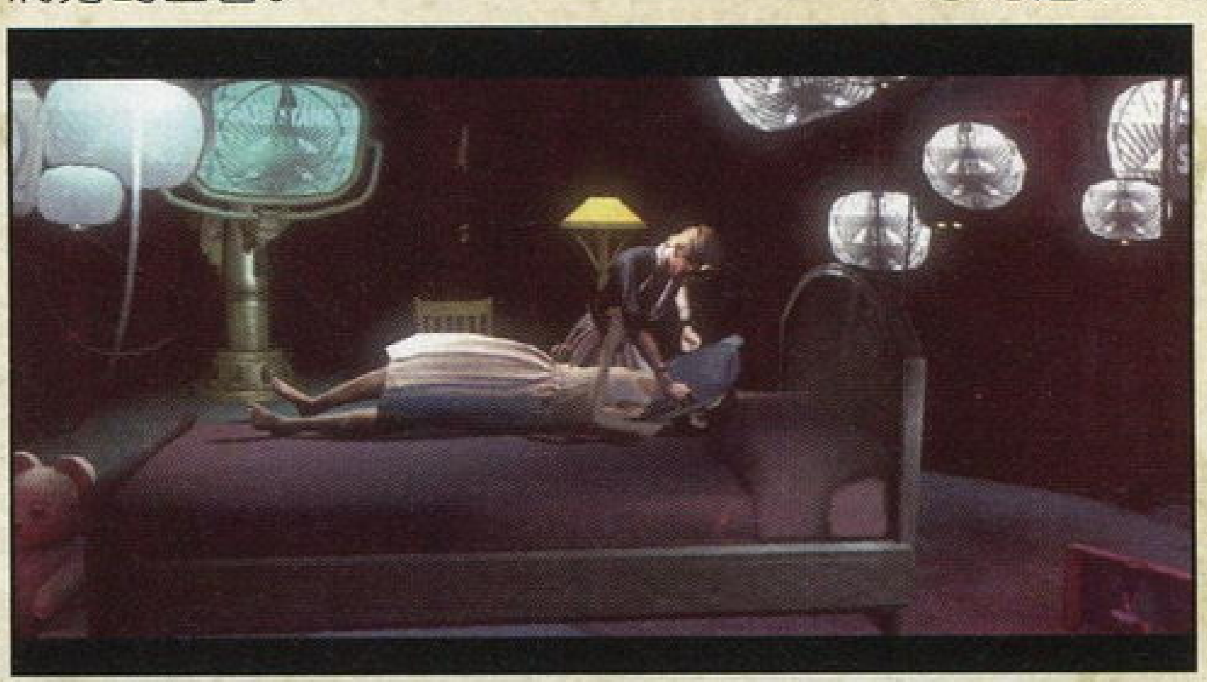
吉尔的预录留言告诉我：“按下主控台的按钮就可以在罐子里发出巨大的电流，从而杀死我。不要迟疑，你听到的这个声音早已经不在人世了。当我的意识渐渐消逝时，我能感受到埃莉诺将会承受的同样的巨大痛苦，我的内心中充满了怜悯。但是我现在能做的就是如此无力的祈祷。也许在我死后，你能做更多事情。现在就请你赐予我永久的安息吧。再见我的朋友，谢谢你。”

“是否杀死Gil Alexander”将影响结局！

第七章 波尔赛弗捏外层 PERSEPHONE OUTER

> **Lamb说：“我在想你是否知道自己为何来到这里。你是否知道我的女儿给了你什么？现在我看着你，我羡慕你的无知，你仍旧相信……”**

进入波尔赛弗捏拘留所（Detention Persephone Facility），我听到被困在牢笼之中的埃莉诺呼救的声音。来到中央天井（Main Atrium），隔离间（Quarantine Room）中的床上躺着经过10年时间之后已经成长为少女的埃莉诺。操作门旁的控制器，Lamb派出两个大姐姐攻击我，先照准一个强攻，以减少其数量为第一要务。战斗结束后，Lamb说和所有的大老爹、小妹妹一样，我和埃莉诺的生命相连，她的心脏停止跳动，我也会死亡。母亲站在床边，将白色的棉枕头紧紧压在女儿的脸上，女儿窒息，滚下床，落到我的身旁，我看到她清秀的面容。



埃莉诺并没有因窒息而死，只是心脏暂时停止跳动而已，不过这种情况的发生解除了我和她之间的联系。我的身体机能已经消失殆尽，剩下的时间不多了，Lamb将我困在一间拘禁室中。埃莉诺用自己的力量控制一个小妹妹到我身旁，小妹妹将针尖刺入我的身体，我得到了她身体的控制权。

作为一个小妹妹，我可以爬进那些已经看过上万遍的通风口，悄无声息地潜入Lamb的办公室，操作囚禁室门控器（Cell Block Door Controls）。

埃莉诺因为Lamb之前的暴力窒息而非常虚弱，为了救我，她说要改变……变成我和一样。她让我控制小妹妹找到大姐姐的护甲并带给她。

> **埃莉诺：“所有的小妹妹都是以我为基础创造出来的，我能感受到她们在销魂城成长的过程。当你和小妹妹在一起时，她们都像信任父亲一样信任你，这也是因为我的原因。母亲说的一件事是真的，我一直在观察你，父亲。学习你对待其他人的方法，现在我知道我将成为什么样的人了……在母亲对我做了这一切之后，我觉得自己明白了‘自由’的含义——我有了正常的思维，并且对太阳产生了不可抗拒的好奇心。当你救出新的小妹妹时，我能感受到每个小妹妹的心情。这么多年来，我第一次拥有希望。”**

在小妹妹的眼中，破败的销魂城金碧辉煌，到处是黄色的漂亮丝绸和衣着光鲜的绅士，银色的发条鱼玩具静静地躺在路上，大老爹的布偶躺在长椅上，一切是那么美丽，包括躺在墙角的蕴含着ADAM的尸体，她们是那么美丽的人，小妹妹称他们为天使。然而在偶尔出现的空间的裂缝中，我能看到真实的世界，那仍旧是一片狼藉的肮脏实验室，天使的脸庞扭曲，不对称的荒谬的“美”。

根据指示方向，我控制小妹妹收集齐护甲的三个部件，带回到隔离间交给埃莉诺，她穿上那衣服，成为一个大姐姐，她一路轻松地消灭了所有敌人。埃莉诺将我唤醒，我从她手中接过召唤她的质体超能力（Summon Eleanor），并且自动获得一个超能力槽安装这个超能力。



> **埃莉诺：“这护甲让我想起你，父亲。我想我仍旧记得你曾经穿着闪闪发光的护甲的样子。但是现在，是我为你而战的时候了。”**
> **Lamb：“你偷走了我毕生的心血，你和她——我惟一的女儿在一起。但是销魂城是一个怪物之家。地表的世界是永远无法接受我们的。今晚，我们将像一家人一样葬在一起。”**

第八章 波尔赛弗捏内部 INNER PERSEPHONE

进入波尔赛弗捏内部，来到二层的港口平台（Docking Platform），站在巨大的玻璃前，埃莉诺告诉我玻璃后面的水中是辛克莱的救生艇，她说他不会丢下我们的。

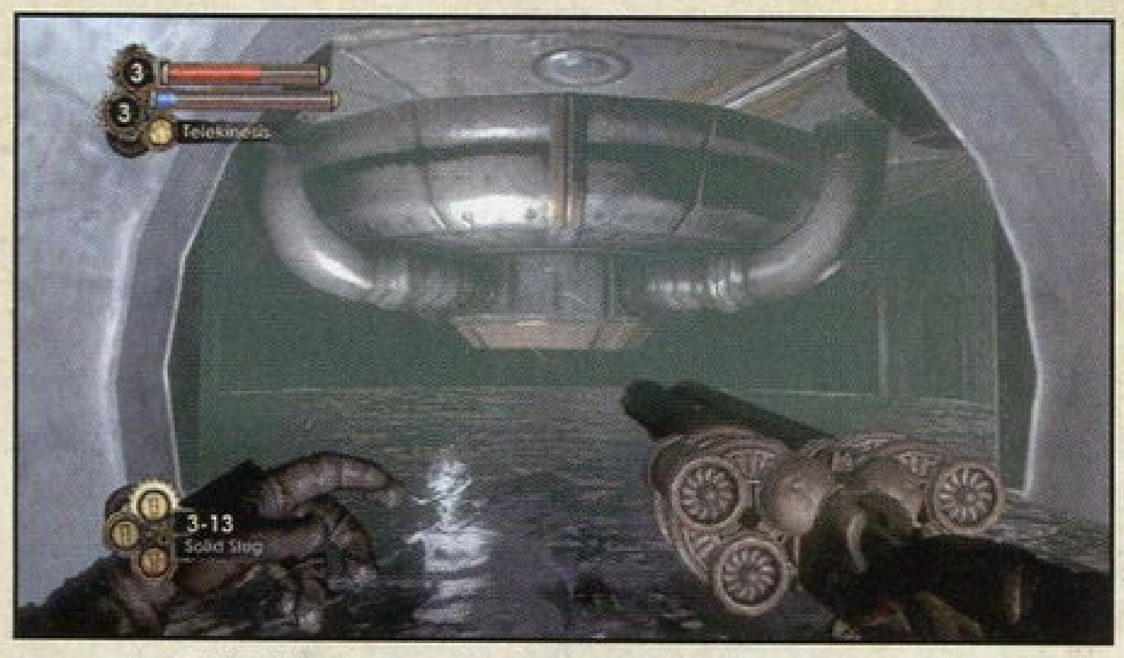
> **Lamb：“辛克莱是个怎样的人呢？一个能把天堂都出卖掉的人……他现在去哪儿啦？”Lamb放出了宵禁令，所有的牢房和隔水壁都被封死了。她继续说：“这设施架在海底的沟渠上，我已经代表整个家族开启了自毁系统，在倒计时结束前投降吧，否则我们都会坠入无底的深渊之中。”**



在南部牢区门前透过玻璃破口骇客控制台开门，在走廊尽头按下犯人入监按钮(Prisoner Admittance Button)，一个 Alpha Series 出现在防弹玻璃后面。Lamb 解释说：“你认出辛克莱了吗?现在他变成了你当时应该成为的人——一个 Alpha Series，时刻准备为家族牺牲的战士。作为波尔赛弗捏曾经的所有者，他正是将你送入牢笼的最佳人选。”Lamb 控制了辛克莱，他拿着主密匙(Master Key)。

Lamb：“埃莉诺，我知道你能听到我说话。我现在在辛克莱的救生艇中，Delta 没办法接近我，但是你可以。你无需和他一起死去，我们能一起回到地面上，只要你能接受你的使命。记住，埃莉诺……妈咪永远爱你。”

埃莉诺：“母亲在测试我而已，最后的一个游戏。幸运的是，我现在是这个世界上最擅长破坏她规则的人。我已经做了决定，父亲……如果真的需要——我会为之献出生命。”



来到牢狱上层，辛克莱将我身后的铁门锁住，他说：“我现在是被 Lamb 提着线的木偶，我没办法停止我的行动……你要闯进来并且放倒我。我真希望能有其他的方法，但是……我宁愿死也不要以现在这个样子活下去。”

找到前两个数字(First Two Digits)和后两个数字(Last Two Digits)这两个录音日记就能得到密码“2673”，从而打开辛克莱所在的房间的门，杀死他后得到主密匙，开启机关意味着所有牢房的门将打开，所有犯人都将跑出来。

Lamb 把救生艇的压舱水抽取机破坏了，救生艇太沉，无法起航。埃莉诺可以用超能力将船舱内的水蒸发掉从而让船升起，但是她一个人无法产生足够的热量。现在要到治疗区(Therapy)和医务室(Infirmary)的两个儿科病房(Pediatric Wards)聚集其他的小妹妹，汇集她们的力量就能创造足够多的热量。分别到两个病房，按响铃后埃莉诺会瞬移进去将小妹妹带走。回到港口，埃莉诺带着所有小妹妹去蒸发救生艇中的水，我在外面消灭涌出的大量敌人，一小段时间后就可以召唤埃莉诺帮助战斗了。当小妹妹们完成工作时，到上部按下按钮(Docking Clamp Release)，松开港口固定救生艇的固定钳。因为港口开始被水灌满，进入船舱的门无法打开，击碎头顶两边的管子平衡压力(闪黄色光)。



向着船舱跑，与埃莉诺汇合后冲入连接走廊，然而在舱门前堆放着一箱箱炸药，它们在我身前爆炸，埃莉诺瞬间移动到救生艇内，巨大的圆球开始上升，我扒住外壁的护栏跟着向上升起，向海面升起。

坏结局 BAD ENDING

“你将我变成了一个怪物，父亲。你将我留在混乱的意识之中，你不想让我和你一样吗？如果你让我自己选择，我选择让你离开，让你死亡。销魂城的梦就此结束，我苏醒过来时孤身一人。我将母亲丢下不顾，而你宁愿死也不愿让我追随你的脚步。但是你给了我世界上最好的礼物，我从未拥有过的东西——我的自由。我现在是什么？连一个适合我的称呼都没有，但是这个世界要开始改变了。我曾想我们会一起拥有美好的未来，但是我现在不知自己是否能得到救赎。你的奉献给了我希望，父亲，不管你在哪里，我想念你。”

好结局 GOOD ENDING



“就这样，父亲，销魂城的梦结束了。你曾教给我，罪恶只是一个单词，藏在皮肤下面，是单纯的痛楚。对于你来说，宽容就是胜利，你奉献、坚持、原谅。母亲认为这个世界已经无可救药，但是她错了，父亲，我们就是乌托邦，你和我。宽恕让我们为她也打开紧闭的心门。”我扒在救生艇的窗户上看着浸满水的救生艇内，Lamb 在水中挣扎，快要窒息而死，女儿将氧气面罩戴在母亲头上，然后轻盈地游到玻璃前，将手掌压在玻璃上，注视着我。救生艇浮出水面，我看到美丽的七彩天空，埃莉诺摘下她沉重的头盔。

“销魂城的梦就此结束，但是我们却苏醒过来，我得到了重生。虽然这个世界还未做好迎接我的准备，不过我已经到来。其实很容易误解外面的世界。你是我的良知，父亲……我需要你引导我。你会永远和我在一起，父亲……你的记忆，你的处事方式，当我需要你时，你会在我的肩膀，对我低语。”埃莉诺将抽取 ADAM 的巨大针管对准我盔甲上的洞口，插入我的体内，将“我”抽出，融入到她的体内，我的精神将永远和她在一起。

小妹妹将大老爹的可爱玩偶递给埃莉诺，她将它丢入海中。深海，那是我这个无法再摘下头盔的人的归属。

“如果乌托邦不是一个地方，而是一个人，那么我们必须谨慎选择。世界要开始改变了，在我们的故事中，销魂城只是一个开始。”

全结局达成方法

小妹妹的影响		
结局名	结局表现	达成方法
Good Ending	好结局和善良埃莉诺	拯救全部 12 个小妹妹
Bad Ending	坏结局和邪恶埃莉诺	收割全部 12 个小妹妹
Choice Ending	抉择结局和邪恶埃莉诺	至少救一个小妹妹，至少收割一个小妹妹
Sofia Lamb 的命运		
在善良埃莉诺手下	至少赦免三个角色中的一个	Lamb 生还
	杀死全部三个角色	Lamb 死亡
在邪恶埃莉诺手下	赦免全部三个角色	Lamb 生还
	至少杀死三个角色中的一个	Lamb 死亡

注：选择 Grace Holloway、Stanley Poole、Gil Alexander 三人的生死会影响到 Lamb 博士的生死。所有的结局中，Lamb 的生死都将影响结局中埃莉诺说的话，杀死博士的话，博士的尸体会在结局中漂浮到水面上。

结局的最大差别在于对待小妹妹的方式，拯救全部 12 个小妹妹后，埃莉诺必然将抽取主角的 ADAM，精神相伴共存；收割全部 12 个小妹妹，埃莉诺必然会杀死主角，一个人孤独地生存下去；有拯救有收割的话，就会进入命运选择，选牺牲(Sacrifice)，埃莉诺就会杀死主角，选活下去(Live)，就会抽取精神共存。

只有善良的埃莉诺才会看到美丽的七彩天空，邪恶的埃莉诺来到海面后是暴雨天气。

抽取 ADAM 后色彩会旋转，视角转到埃莉诺的眼睛，意为主角已经和埃莉诺融为一体。杀死主角的话一直是主角的视角。



实用技术 攻略透解

TIPS Option 的最后一个选项中可以选择是否在游戏画面中显示头盔的边框，可以根据喜好调整。

收集要素 COLLECTIONS

小妹妹 LITTLE SISTER

12个小妹妹并不难找，在游戏中按下START键，暂停菜单下方图标表示当前章节的个小妹妹个数，图标中仅有小妹妹则代表已经找到，如果图标中小妹妹头像旁有大老爹的头像则说明还未找到，只要在场景中继续转转就会找到，一般流程中找到小妹妹后即时收集2个尸体的ADAM，然后拯救或收割她，基本就会遇到下一个小妹妹，从而连在一起。

录音日记 AUDIO DIARY

游戏中一共有129个录音日记，他们记录着重要的录音信息，每一条都和游戏的剧情或背景息息相关，每一条都在一定程度上支撑着整个世界观。建议在取得时，就按住A键适时进行收听，根据流程进行程度，恰到好处的录音日记可以让游戏的体验得到最大限度的升华。

成就/奖杯关于录音日记的要求是找到100个即可解锁，所以如果漏掉几个也无大碍，但是喜欢本作的你如果对剧情有渴求，那每一个录音日记都是不可或缺的！



Adonis Luxury Resort

1.Attention Workers 第一次见到大姐姐的泳池大厅（Adonis Baths），左侧半截石柱旁。

2.Fitness 通过大厅向前进入走廊，右侧的密码门密码是1540（反写在玻璃上），进门取得。

3.To My Daughter 开启电力后进入刚开启的区域，在女厕所的长椅上。

4.Return 在有一座拱桥的大厅，"Best and Brightest"海报下面的长椅上。

5.They Called It Rapture 取得铆钉枪后，进入右侧的房间（Bathysphere Docking）。

6.Generation 和大姐姐正面交锋的大厅内（Grand Foyer）细长平台一端。

7.Escape from Raputre 第一次水下行走，调查左侧圆形泄水装置中的尸体取得。

The Atlantic Express

1.The Great Chain Rattles 从列车掉落的大厅进入左侧的门到工作间，桌子上。

2.Mr. Tape Recorder 取得意念力后，回到之前从水中出来的地方，用意念力从巨大的风扇后面抓取。

3.Just a Fad 取得意念力后，有很多气罐的上层平台，在桌上。

4.What Happened to the People? 从上层平台下来，吊起的列车旁边地上的手提箱里。

5.Ryan vs Lamb: Reality 自助餐厅（CAFETERIA），穿过着火的厨房，在内侧的房间里。

6.Know the Beast 移除卡住齿轮的铁管后进大门到6B车间（Workshop 6B），左转的房间内。

7.Improving on Suchong's Work 第一次取得陷阱铆钉后进入左边小房间，夹在半开的抽屉里。

8.The Situation 在车站消灭所有敌人安全护送特南鲍姆之后在中央的长椅上取得。

RYAN AMUSEMENTS

1.Eleanor's Progress 上楼梯在走廊的小箱子上。

2.The Old Sheepdog 在经理办公室（Manager's Office）隔着玻璃的破洞骇客门锁前，在桌子上取得。

3.Volunteer 进入销魂城博物馆（Rapture's Museum）后，在礼品店（Gift Shop）和未来大厅（Hall of Future）两扇门中间的空地上。

4.Eat Dog 在Al Dorado取得Drill Power（强化基因）时，和它在同一个童车上。

5."Child" and Guardian 在Al Dorado遇到第一个小妹妹和大老爹的大厅，在桌子的手提箱上。

6.You, Me, and 1959 取得机枪下楼梯后，在左侧的Ride Maintenance Room。

7.Escape Plan 第二个贮藏着ADAM的尸体旁边。

8.Lamb the Problem, Sinclair the Solution 收集第二个尸体后出来继续前进，在走廊一侧的箱子上。

9.Truth is in the Body 取得8号录音日记后沿走廊前进一段距离后上楼梯，在布景房的二层，工作台上。

10.Deterioration 送走小妹妹后，沿着指引返回。在父母和孩子看电视的布景房，进右边的门，有一个巨大的手的雕塑，跳上去到上层取得。

11.Working for Sinclair 父母和孩子看电视的布景房，进左边的门，在墙角的弹药贩卖机旁边。

12.Doctor Lamb 在保安摄像头下方的房间，近身攻击打碎木头障碍，在地上。

13.Efficacy 在一个模拟月夜星空的布景台处，进左边门，就在地面上。

14.Dating Tip 按流程回到地表历险（Journey To the Surface）的入口时，出现的修补者会为你打开下方大厅的门，进去后取得。

15.A Father's Love 在未来大厅（Hall of Future）的重生点旁边。

16.Cutting Corners 进入礼品商店（Gift Shop），在右边墙角的沙发旁边。

17.Rapture is Deliverance 礼品商店左边的洗手间（Restroom），电击开门进入，在墙角的桌子上。

18.Disappeared 回到车站进入博物馆的入口处（取得该区域第一个日记的走廊），旁边有一堆冰，融化后取得。

19.Wooden Nickels 回到车站开启列车通行的大门并消灭敌人后，在辛克莱走出的房间里取得。

PAUPER'S DROP

1.Ryan vs Lamb: Religious Rights 餐厅（DINNER）的大厅西南角的花店（Marlene's Flower Emporium）里。

2.Better Times with Lamb 餐厅旁的斜坡到房顶，沿着木桥到花店房顶，在强化基因Hacker's Delight旁边。

3.Wrong Side of the Tracks 刚进入辛克莱奢华馆（Sinclair Deluxe）时，左手边的办公室的桌子上。

4.The End of the Line 城镇广场（Townsquare）大厅东北角，Prentice Mill的祭台上。

5.Clinic Code at the Fishbowl 城镇广场南侧需要密码才能开打的诊所大门旁边。

6.Camera in Hock 从诊所到城镇广场上层，东北角上R. Flanagan的办公室内，除了日记，还有Shorten Alarms（强化基因）。

7.Arrangements 城镇广场上层，东南角较宽阔的地方（前方有一个贮藏着ADAM的尸体），在通风口下面（地图未标出该通风口）。

8.Therapy With Grace 1 城镇广场上层，西北角奢华室（Luxury Rooms）上层的房间内。

9.Blood and Lamb 在穷街（Skid Row）的市场（MARKET）南边的书店里。

10.Mole 穷街的市场到林波舞室入口（Limbo Room Entrance）之间靠西的通道中央部分，在一个死去的大老爹尸体旁边。

11.Sunday Services 得到10号日记后继续向北走，之后右转通过小路到中央上层区域，和取得Fire Storm（强化基因）的房间很近。

12.Pauper's Drop 从穷街上层区域到药店（Pharmacy）的房顶，洞旁边的小房间内。

13.Closing the Limbo Room 进入林波舞室（Limbo Room）的更衣室内，旁边的房间有武器升级装置。

14.A Gift From Lamb 辛克莱奢华旅馆（Sinclair Deluxe Hotel）二层南侧106室的洗手间里。

15.Profit Coming, Profit Going 辛克莱奢华旅馆三层最东侧祭台旁的楼梯上到第四层，跳过中间的巨洞，洞东边的地板上。

16.Where Has Harry Gone? 辛克莱奢华旅馆四层213室，有一个防御机枪和一个保险柜的房间的架子上。

17.The Butterfly 辛克莱奢华旅馆四层212室（贴着蝴蝶壁纸），左侧房间的桌子上。

18.What A Snap 辛克莱奢华旅馆五层北侧走廊尽头。

19.Barbarism 辛克莱奢华旅馆五层格雷丝公寓内埃莉诺粉色房间的床底下。

20.Failing Lamb 格雷丝公寓内Holloway的床上

21.Field Trial #1 从辛克莱奢华旅馆拿到钥匙后回到餐厅时会遇到Brute Splicer，杀死他从他的尸体上取得。

SIREN ALLEY

1.A Silent God 从隔离间出来后北边的墙壁上。

2.Misbehaving 伊甸园小广场（Little Eden Plaza）的毒苹果酒吧（Poisoned Apple Bar）内，需要从侧面上到上层然后从洞口落入酒吧，旁边是Handyman（强化基因）。

3.The Rumbler 美人鱼休闲室（Mermaid Lounge）的洗手间里，需要用火焰融化冰才能取得。

4.Plasmid Shipment 美人鱼休闲室上层西北的房间里。

5.Farther to Fall 美人鱼休闲室上层远距离骇客门控制器打开铁门，进去从洞口落下，在地上。旁边有武器升级装置。

6.Lamb's Salvation 补给品区域（Maintenance Area）二层密码门前左边。取得后才可以将流程进行下去。

7."Father Simon Wales" 粉红珍珠馆（Pink Pearl）一层东边小房间的桌子上。

8.Double Standard 粉红珍珠馆二层中央有床的房间，桌子上。

9.Wales an' Wales 粉红珍珠馆三层南边房间的桌子上。

10.The Date is the Code Daniel Wales的尸体上取得。

11.The Pair Bond Mechanism 私欲广场（Plaza Hedone），小妹妹孤儿院（Little Sister Orpahnage）大门前，CO前方的一堆箱子上。

12.Bury Her Memory 私欲广场二层西北角的房间的桌子上。

13.The Requirements of Utopia 私欲广场，下层西南角楼梯旁的狭窄通道可以绕进密道，深入后取得。途中还有Vending Expert（强化基因）。

14.An Empty Niche 进入私欲广场中的绿色食品店(Green Groceries)，在门口正对的吧台收银机下方找到红色按钮(Conspicuous Switch)，按下按钮后面的门才能打开，通过刚打开的门进入秘密实验室(SECRET LAB)，在最南边的办公室的办公桌侧面找到按钮，墙上的画像移动露出藏在墙内的保险箱。沿楼梯下到秘密实验室下层都是水的区域，进入贩卖机旁的门，在暗示的桌子上得到日记。再前面的屋子还有Cure All（强化基因）。

15.Lamb's Operation 从私欲广场二层到绿色食品店的房顶，小箱子上。

16.My Name is Eleanor 小妹妹孤儿院最深处的童车上。

17.Shackled to the Great Chain 进入5号泵站的第一个区域，从北边的楼梯上到二层，隔着铁栅门骇客控制台打开铁门，进去后在画像下边。

18.Guidance of Lamb Lamb的神殿(Temple of Lamb)大门右侧，初代《生化奇兵》主角手臂的画像下面。

19.Therapy with Grace 2 Lamb的办公室(Lamb's Office)武器升级装置对面，柜子抽屉中。

20.The Creed of the Faithful 5号泵站内西蒙·威尔士神父的教堂正中的桌子上。最好在启动水泵前取得。

DIONYSUS PARK

1.Patronage 进入地下室仓库(Basement Storage)后，科恩的收藏室(Cohen's Collection)一层东边房间的架子上。

2.A Gift From Billy 顺着楼梯到科恩的收藏室二层，先不要进门，从楼梯另外一边下去在一堆废土里。录音中得知密码1080。

3.Lamb's Time is Over 在科恩的收藏室一层中央区域有一扇密码门，输入密码1080打开，桌子上有日记，旁边有武器升级装置。

4.Lamb's Idea of Art 科恩的收藏室有很多雕像的房间的角落里。

5.Lost and Found 旋转木马中间的小亭子中。

6.Dionysus Park's Weakness 从旋转木马所在的房间(The Promenade)进入北边的房间，从两个入口的任意一条短楼梯进入北边的走廊，日记在一扇被水冲开一半的门前。从门缝中可以取得EVE Expert（强化基因）。

7.Lamb Flouts the System 地图中央的宽敞大厅里，中间的雕像旁。

8.The Voice of the Self 中央钢琴酒吧(Piano Bar)的钢琴上。

9.Learning Poker 进入剧场(Triton Theater)区域，在西侧的休闲室(Lounge)最里边的房间的柜子上。

10.Growing Up 进入剧场区域内的放映室(Projection Booth)，在走廊上取得日记。再向里的房间里得到Extended Reel（强化基因）。

11.A Spy 剧院的上层看台，在看台的围墙上。

12.A Secular Saint 进剧院舞台左侧的门，在走廊的尽头。

13.Falling Into Place 在画廊(J.fischer Gallery)用火焰融化艺术馆(Imago Fine Arts)门口的冰进入，在角落里融化冰取得日记。最南边的房间内还有Hardy Machines（强化基因）。

14.Gotta Keep It Together 画廊(J.fischer Gallery)最深处的房间，日记和Drill Specialist（强化基因）在一起。

15.A Plan 本章的最后，回到车站，斯坦利所在的售票厅的门打开后进去，日记在地上。在过关前一定记得取得！

FONTAINE FUTURISTICS

1.Alone at Last 从车站打开第一个门进入大厅时，左侧的箱子上。

2.Agnus Dei 通过生物检查后进门，显示器播放完影像后在旁边的密箱里，流程必须取得。

3.Means of Control 吉尔控制的飞行器阻止你进入办公室，之后一扇门打开，进门后马上就可以看到沙发上的日记。

4.Prototype 进入剧院(Theater)之前的房间墙壁上有一个洞，透过洞看远处的墙壁上有密码"5254"，可以打开剧院内的密码门，进去后，日记在小箱子旁边，房间内还有Careful Hacker 2（强化基因）。

5.Life After Sisterhood 在清泉未来研究所高楼(Fontaine Futuristics Tower)二层的通风口旁。

6.A New Cognitive Model 从二层西边墙壁的洞进入窄道，在尽头的洞口跳回一层，日记和Drill Power 2（强化基因）都在这里。

7.Source of Volunteers 地板都是带电的水的办公室(OFFICES)内。

8.Goodbye to Fontaine 在二层最北边Frank Fontaine的办公室内，转动墙壁上的野猪头(Conspicuous Boar Mount)打开秘密隔间的门。

9.Abort the Experiment 打开质体实验室(Plasmid Laboratory)的门后，进门下楼梯，经过被水淹了的小隔间后，左边有一个放着大老爹头盔的小桌子，头盔旁有日记。如果你走到隔水间(AIRLOCK)了，先不要进去！否则就回不来了。

10.Solving for X ADAM研究实验室(Adam Research Laboratory)大厅东北区域的电闸(Circuit Breaker)旁边

11.Gil's Place in the Plan ADAM研究实验室大厅的GG旁边。

12.Outlived Usefulness 实验室北边洗浴室(SHOWERS)前的控制台上。

13.Goodbye, Dr. Alexander 在地图上看，日记在活体试验设施(Live Test Facility)的两个通风口中左边那个旁边，需要绕一圈进去才能取得。

14.Big Sister 在取得13号日记的位置透过左侧窗户的洞口骇客里面的门锁打开监视器办公室(Surveillance Office)的门，绕回去进到办公室里取得日记，里面还有武器升级装置。

15.Betrayal 在活体试验设施地面的洞口落入一层的牢房中，进入东北的牢房可以蹲下到牢房后面的夹层中，通过夹层可以到西北角牢房后面，用火焰融化牢房门上的冰，之后就可以从走廊中进入西北的牢房，融化地面上的冰取得日记。

16.Meltzer's Choice 在活体试验设施区域内的一个大老爹身上，杀死他从他尸体上取得。

17.The People's Daughter 在氧气补给站(Oxy-Fill Station)使用钥匙开门后，在到电梯的走廊的一张桌子旁。

PERSEPHONE OUTER

1.Selling Ryan Short 细长走廊尽头西边的房间(Examination Rooms)，通风口旁边。

2.Withholding Visitation 控制小妹妹进入Lamb的办公室在一把椅子上。

3.Blessing in Disguise 操作Lamb办公室的控制台打开门后在下一个有一些人观赏雕塑的大厅，一个大老爹勇斗巨蛇的红色雕塑旁。

4.Behind Mother's Back 控制小妹妹找3个大姐姐部件时，在头盔部件旁边。

5.Freeing Father 在将3个大姐姐部件给埃莉诺前，调查她的床底下。

INNER PERSEPHONE

1.Out With the Old..... 保安室(SECURITY)内，在一侧通过玻璃破口解锁，从另一侧进入。

2.The Definition of Despair 在自助餐厅(CAFETERIA)靠窗的桌子上。

3.Last Two Digits 监禁区(HOLDING)二层，东北黑暗牢房中钻进墙上的破洞，在地上。

4.A Trade 监禁区三层，BLOCK D，在炮台旁边的牢房里。

5.First Two Digits 监禁区三层，BLOCK D，东北角的牢房里。

6.No More Hope Left 从BLOCK C墙上的洞进入BLOCK B，在吊死的人的尸体上。

7.A Generous Offer BLOCK A的西南牢房里。

8.Magic Sauce 使用密码打开辛克莱所在的房间，在桌子上。

9.Legs, Mouth, Arms, and Eyes 刚进入治疗区(Therapy)后，调查左边一具躺在沙发上的尸体取得。

10.A Simple Question 治疗区的加强治疗室(Intensive Therapy)内，在一张红色手术台旁的控制箱壁上。

11.Destructive Learning 进入治疗区的儿科病房(Pediatric Wards)东侧有水从房顶留下的地方进入小房间内取得。

12.Sacrifices 进入治疗区西侧的行政办公室(ADMINISTRATION OFFICES)，在一个白色的架子上。

13.A Stratagem for Sinclair 从行政办公室(ADMINISTRATION OFFICES)下到二层，在一张桌子上。

14.Such Freedom 在医务室(Infirmary)向Ward A前行时会经过地图东侧的一个笔直走廊，两侧有6间病房，最靠南的一间病房的床上。

15.My Prison 医务室的隔离区(The Quarantine Area)的一个房间内，和武器升级装置在一起。可以从窗户进去，也可以在一个柱子后面按下按钮打开房门。

16.They Feel Pain 医务室四层，西北边墙壁上有很多X光照片的房间里。

17.Alleviating Pain 医务室四层，东南角的黑暗验尸间(Autopsy)里。

武器升级装置 POWER TO THE PEOPLE

RYAN AMUSEMENTS

1. 保安区(SECURITY)的走廊里。
2. 未来大厅(HALL OF THE FUTURE)，道具贩卖机附近。

PAUPER'S DROP

3. 用密码打开Fontaine诊所(Fontaine Clinic)的门后上到二层，出来经过架在城镇广场(TOWNSQURE)上方的连接桥到东侧，经过一个弹药贩卖机后就到了。
4. 林波舞室(The Limbo Room)西边的一个房间中。
5. 经过辛克莱奢华公寓(Sinclair Deluxe Tenements)的细长走廊到东侧的房间中。

SIREN ALLEY

6. 在美人鱼休闲室(Mermaid Lounge)，上楼骇客控制器开门，进入后从房间地板的洞落到下层找到武器升级装置。（非常容易漏掉！）
7. 前往5号抽水泵站(Pump Station #5)的路上，走廊左侧进入Lamb的办公室(Lamb 's Office)，门前的标记写着Lamb的藏身处(Lamb's Hideout)，在房间里。

DIONYSUS PARK

8. 在科恩的收藏室(Cohen's Collection)取得录音日记"A Gift From Billy"，得到密码1080，打开BASEMENT STORAGE南边的密码门进去就是了。
9. 去见Stanley Poole的途中，在两个细长走廊中间的连接处的房间里。

FONTAINE FUTURISTICS

10. 摧毁四个信号中转站(Signal Relay)后打开保安办公室的门，在房间里。
11. 活体实验设施(Live Test Facility)的一个房间内，开始无法打开，需要绕到地图上看两个并排通风口左边那个旁边骇客门控制器开门再绕回来进入房间。

PERSEPHONE OUTER

12. 章节开始后顺着走廊一路潜行，在走廊左侧。

INNER PERSEPHONE

13. 辛克莱将自己锁在一个房间里，找到两个声音日记得到密码2673打开门完成战斗后进房间升级武器。
14. 医务区(Infirmary)北方的房间里，干掉一个RPG炮塔后进入房间升级。

TIPS Delta实验体，也就是游戏的主角，他的原名Johnny Topside，John是美国无名氏的统称，Topside意为船身水线之上，合起来即为"水面上的某人"，意指主角试图到地表的愿望。



文 脆薯条　美编 anubis

END OF ETERNITY

エンド オブ エタニティ

永恒的尽头		SEGA/tri-Ace	角色扮演
多机种	END OF ETERNITY		日版
	2010年1月28日	1人	7980日元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：12岁以上

如果熟悉 tri-Ace 这个公司的话，想必知道它的游戏都以博大精深的系统而闻名，其中最能让人耳熟能详的作品便是"《女神侧身像》系列"与"《星之海洋》系列"了。初接触这款《永恒的尽头》时，能让你感觉系统的变革如此巨大，我可以肯定这种突破性的设计你从未体验过，当你花上1、2个小时搞明白系统时，你便会发现游戏的自由度是多么地大，而且每一场战斗都充满挑战性。日式角色扮演游戏的重头之一便是系统，花一点时间先去弄懂战斗规划师的设计理念，然后你便会情不自禁地花上十倍的时间去感受这种创意，直到通关为止。

一周目通关约为 50 小时，白金／全成就约需 90 小时，10 种难度击破＋白金／全成就约 300 小时。

系统详解

其实很多玩家问过我关于系统的问题，比如"三角攻击"的意义是什么、有什么好处、如何发动等等，作为一款原创游戏，对于系统的掌握尤为关键，许多玩家会被这样的系统难倒，归根到底是他没有理解系统为何如此设计，这也无形之间抹杀了他对游戏的热情。至少在我看来，许多坚持下来的玩家都会称赞本作的系统，下面就详细说明一下，有爱的玩家可千万别被复杂的系统吓倒。另外，游戏中的很多设定都和《女神侧身像 2》相似，不愧是一个公司出的游戏。

战斗时的基本解说

伤害分类

由于游戏的革命性理念，伤害被划分为了两大类，我们通称"外装伤害"与"直接伤害"。（注：满血状态下的敌人都是用绿血表示的）



▲机枪的威力虽高，但无法穿透敌人的部位。



"外装伤害"——敌人的绿色槽被打成了蓝色槽，本体没有受到伤害，外装受到了伤害，伤害会用蓝色数字表示。能够造成外装伤害的武器为机枪，机枪的攻击力高，但只能给予敌人外装伤害，并不能击倒敌人。

"直接伤害"——敌人的绿色槽或蓝色槽被打空，敌人的本体与外装都受到了伤害，伤害会用红色数字表示。能够造成直接伤害的武器为手枪或手雷，手枪的威力虽然小，但能够击倒敌人。

"伤害叠加"——先用机枪消弱敌人的外装，然后再用手枪攻击敌人，造成的伤害会用"6+437"这样的形式表示，想要快速击倒敌人，先用机枪打掉其本体外装 HP，然后再用手枪即可。

Q：我方的外装如果被消弱到 0，会进入"DANGER"状态吗？
A：我方的外装和 I.S 槽有关，1 格 I.S 相当于 1000 点外装 HP，如果一个角色有 5000 点 HP，那么在被打掉 5000 点外装后会消耗 5 格 I.S 来回复外装，如果角色有 10000 点 HP，那么会直接消耗 10 格 I.S 槽回复。由于敌人的攻击力随着剧情深入会逐渐升高，后期很可能被敌人直接打爆所有 I.S，这样一下子就会进入"DANGER"状态。

自由移动

如果熟悉过 DEMO 的话应该没什么大问题。我方人物移动时，敌人也会相对移动，这点和《女神侧身像 2》类似。人物行动时右侧都会有行动槽表示，一旦用尽，那么人物就停止移动，但在移动时要注意以下几点：



1. 我方移动时，一旦被敌人攻击，那么会产生硬直状态。
2. 我方人物行动时，敌方也只能有一个单位相对行动。
3. 移动时可以攻击，但会消耗剩下的行动槽。
4. 移动时会自动回复外装 HP，但回复速度比较慢。



Q：移动时看见敌人名字旁边的字母和红槽是什么意思？
A：敌人名字旁边的字母就是它攻击对象的缩写，R 为琳贝尔、Z 为泽法，V 为梵修隆。黄槽表示敌人正在蓄力攻击阶段，而红槽则是马上会进行攻击。

©SEGA©Developed by tri-Ace Inc.

攻击解说

无论是机枪或是手枪，攻击时都能蓄力，蓄力等级越高，发挥出的技能就越强，这些技能发动都有几率，发动时人物状态栏上会有显示。敌我双方的攻击都可以附加属性效果，我方需要装备上弹药盒，然后使用不同属性的子弹，每次攻击都会消费1次，这些子弹大多可以合成，针对该弱点的敌人往往有一击必杀的效果。

五大属性一览

电气——攻击时蓄力时间大大增加
毒——角色连续受到较小的伤害，外装伤害直接变为本体伤害。
冻结——角色暂时无法行动
燃烧——角色持续受到较小的伤害
油污——降低行动速度

Q：蓄力的技能是不是每次只能出一个？
A：技能都是有发动几率的，如果运气好，可以同时发动4个技能，当然这需要很高的蓄力等级。
Q：如何装备两把武器？
A：剧情进行到后期会自动追加，但装备双武器时一定要注意载重量。

部位破坏

怪物的部位设定是tri-Ace很早就有的了，游戏中的一些敌人就分为好几个部位，当然这些部位都有外装保护，而且耐性等等都不相同，有些敌人如果不先破坏特定的部位，是无法伤到本体的。破坏部位不但能够回复1格I.S，还能获得一些合成材料等等。



Q：如何才能看见敌人具体有几个部位？
A：在战斗中让一名角色装备手雷盒，然后使用调查道具即可。
Q：为什么有时候无法削弱其他部位上的外装HP？
A：就算敌人的部位外装被削弱掉，但实质上部位本身并没有被破坏，所以这个部位仍然会抵挡下机枪的子弹。如果部位较小，换一个角度就能对其他部位造成外装伤害，如果部位很大，那么只能用手枪破坏掉。

I.S 冲刺

屏幕下方的红槽称为I.S槽，初始时只有3个，使用I.S冲刺也算是移动的一种手段，而且使用I.S冲刺的好处有很多，总体来说是利益大于弊的。使用冲刺时会让玩家自由设定路线，红色的为单向路线，而蓝色的则为RESONANCE路线，此时其他两名人物的身上会发出青光，使用RESONANCE路线的好处就是会增加RESONANCE点数，一次增加1点，和发动“三角攻击”有关，下文会详细解说。使用I.S冲刺也需要注意以下几点：

1. 使用I.S冲刺时，我方对任何攻击免疫，但行动槽会持续下降直到0。
2. 使用I.S冲刺时，中途可以按键取消冲刺。
3. 每次使用I.S冲刺时，都会消耗1格I.S，一旦用尽会进入“DANGER”状态。
4. 使用I.S冲刺时，角色外装回复速度会大大加快。



Q：如何提升I.S的最大上限？
A：剧情中打倒BOSS、大地图中用能量块铺路开启宝箱都能获得I.S的碎片，只要收集4个碎片便能得到一个I.S。
Q：战斗中如何回复I.S？
A：战斗中破坏敌人的部位、击倒敌人都能回复1格I.S。
Q：“DANGER”状态是什么？
A：进入“DANGER”状态后，我方角色没有外装的保护，受到的都是直接伤害，而且无法冲刺、无法跳跃，非常危险。
Q：如何在“DANGER”状态时回复过来？
A：首先要捡起四散在地面上的I.S碎片，然后击倒敌人或破坏掉敌人的部位来回复I.S。

挑空与击落

这个概念在《女神侧身像2》中就出现过了，挑空简单说来就是把敌人往上打，在不断攻击的同时会出现环形计量槽，发动后主要考验玩家的反应速度，只要按下键位把指针停留在有效的计量槽内就能发动威力强大的蓄力追击，此时蓄力速度不仅加快，而且连续性强。体型比较大的敌人由于重量的关系很难挑空，还有部分子弹能够提高挑空的效果。



击落是与挑空相互对应的，首先把敌人挑空，然后跳跃到半空中攻击敌人，击落时你的位置要比敌人高这样就会发生击落效果，并且会有明显的声音提示，同时大量的物品掉出，击落相比挑空的优势就是每一次击落都能对敌人的本体造成一定伤害。

Q：挑空主要用什么武器？有什么好处？
A：除了手雷其他武器都行，对于人形类敌人最能发挥出效果，挑空最大的好处就是强大的蓄力攻击，用于发挥出一些顶级技能，而且打出来的金币、银币都能换钱。

跳跃

跳跃只有在I.S冲刺的情况下才能使用，跳跃的最大好处就是能够延长攻击时蓄力的时间，发挥出更高的技能。另一方面，跳跃也能从俯视角攻击敌人，这样就不会被一些部位挡住，在战斗中跳跃也占了很大的比重，而且是“击落”敌人的必要手段，当然跳跃时攻击是随机攻击敌人的所有部位的。另外，在即将跑到终点时再起跳，才能最大限度地延长攻击时的蓄力时间，一开始就跳有时反而会减少时间。



Q：为什么有时候会出现无法跳跃的情况？
A：一些体型巨大的敌人无法直接跳过它头上，所以在设定冲刺路线前必须考虑到别让他挡路。另一种情况就是和敌人靠得太近，在冲刺开始瞬间就会被敌人挡下来，更不用说跳跃了，最好的办法就是自行往外移动一点，然后I.S冲刺跳跃。

小提示1 本作的等级设定比较特殊，总共为300级，分为手枪100级+机枪100级+手雷100级。

三角攻击

一个角色在使用I.S冲刺时分为2种情况，一种是橙色的线，另一种就是蓝色线。蓝线冲刺时会增加RESONANCE点数，也就是当你控制的角色冲刺到其他两个角色中间时，你会听见一声清脆的“哔”，然后屏幕上会显示RESONANCE 1。换一个角色继续用蓝线冲刺，RESONANCE 2，（注意此时不能按×键来结束回合，不然RESONANCE点数就会自动-1），之后按三角就能发动了。三角系统的特色就是每一个角色都会自动走位，而且蓄力时间缩短为1/3，RESONANCE 1就表示全部角色能够沿着路线跑1次、RESONANCE 2就是2次、RESONANCE 3就是3次。最简单说来，你要画一个大三角，然后把敌人圈在里面，三角越大，RESONANCE点数越多，那么三角攻击的效果就更大，持续时间也更长。“三角攻击”可以说是游戏系统中的精华部分，只要搞明白就能让战斗轻松很多。

三角攻击发动中要切记以下几点：

1. 如果行进路线中有障碍物，那么该名角色便会撞在上面无法行动，最好的解决方法就是乘还没撞到之前跳跃。
2. 发动三角攻击时我方全体都会回复外装HP，而且回复速度比较快。
3. 发动三角攻击时也会消耗1格I.S。
4. 发动三角攻击时，全员无敌。



Q：为什么有时攒下的RESONANCE点数会自动消失？
A：RESONANCE点数惟一的积攒方法只有不断使用I.S冲刺，而且冲刺时一定要走蓝线，这也考验了玩家走位的技巧，自由移动、不走蓝线都会使所有RESONANCE点数瞬间消失。
Q：有时候三角越走越小，3个人都挤在一起了，有什么方法可以避免这种情况？
A：如果不使用规定的角色冲刺，那么按下×键后，RESONANCE点数会自动-1，而不是直接扣光，由于场景并不是无限大，一直不换人使用I.S冲刺最终肯定会走到角落里产生挤在一起的情况。所以当你积攒了一定的RESONANCE点数，而角色都挤一块时，只要合理地选择一个角色冲出去扩大三人的覆盖面积即可，虽然这会减少1点RESONANCE，但接下来冲刺还是能够弥补回来的，这样做的好处就是避免了过于追求RESONANCE点数而使三人挤在一起的情况，而且对于攻击范围内的敌人更有距离优势。

HP分割

这是手枪类武器的独有性能，HP分割只对敌人本体有效，成功后能将敌人的本体分成好几个部分，这样做的好处就是能回复更多的I.S。另外，一些手雷也拥有相同的功能，不过非常稀少。

Q：HP分割的具体条件是什么？
A：装备双手枪、攻击力越高、蓄力等级越高越容易发动ゲージクラック，ゲージクラック的倍数越高，那么就越容易发动HP分割，当然你得使用擅长HP分割的手枪。

巴塞尔移动解说

基本移动

本作在大地图中的移动也非常有特色，巴塞尔巨塔分为好几个部分，有3个主升降梯，一共有12层。大地图中主要需要玩家用能量块自己铺设道路，然后前进到指定地点。如何铺路就看玩家的喜好了，白色的能量块主要就是用来铺路的，而且大多可以从敌人身上获得，这些能量块的形状各异，有些地形比较狭窄的地方一定要用相应的能量块才能前进。还有带颜色的各种能量块主要用来开启特殊地方，比如特定的迷宫、特定的地点等等，这些带色能量块还有其他用处。

昼夜交替

tri-Ace的另一款游戏《凡人物语》也有类似的设定，大地图屏幕右上的罗盘就是昼夜交替的表示，旁晚与清晨的时间段最短，而且游戏中有些NPC只有在特定的时间段才会出现，在接分支任务的时候可要看清楚了哦。

记录点的设置

在PMF的集所和NPC对话可以用带色的铺路能量块换取临时住宿装置，在临时住所中可以进行游戏记录、休息回复I.S槽等等，当本层全部的道路铺设完毕还能追加直接传送回艾贝尔市的功能，其实游戏的设计还是相当人性化的。

除此之外，临时住所由于自身附带颜色，可以用来当成以彩色能量块铺路的起点。对于因形状受限而无法通过的地方，可以用同色的临时住所来充当一格，这一招在特定地方非常有效。只是并不是所有地点均可以设置临时住所，所以这一招也并非万能。

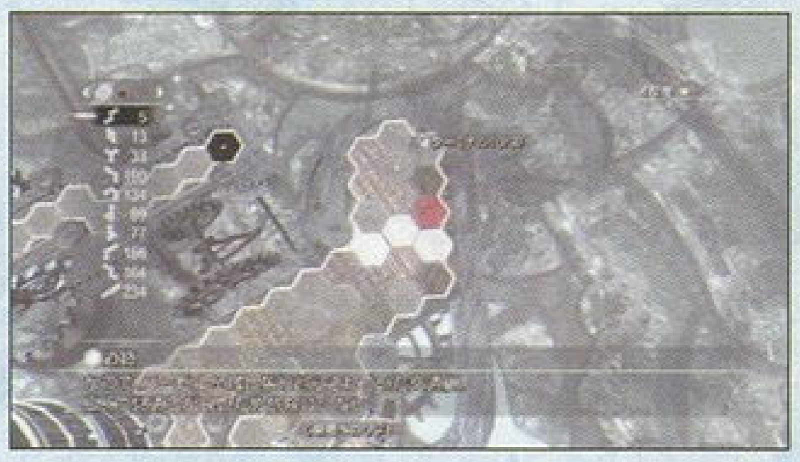
ターミナル解说

信号站（ターミナル）的功能有点类似于《女神侧身像2》中的封印石，只不过玩家需要用带色的能量块（白色不行）自行决定覆盖面积，“34/40”中34的含义为当前已经铺设的同色能量块个数，40则表示开启这个ターミナル功能所需要的能量块个数，当铺设到所需个数以后，ターミナル的功能就会被开启，在大地图中按下START键可以查看效果，而且ターミナル是可以相互连锁的，这样效果就会叠加在一起，但这样的话所需的能量块也相当惊人。另外注意的是，信号站的效果是可以跨层作用的，方法是用同色能量块覆盖电梯即可。但这个方法仅对小型电梯（リフト）有效，对于第1、第2、第3中央电梯这种大型电梯无效。



危险地带

在大地图中经常可以看见一些红色区域，这些区域中大多是非常强大的敌人，初期无法战胜，当然有信心的玩家可以多挑战几次。打败这些强敌后通常会有一些特别的奖励，例如任务道具、I.S碎片、以及各种人偶等等。



小提示2 第7章开始后去琳贝尔的房间调查衣柜，等出现对话文字后输入以下指令
360版：Y・Y・↑・↑・X・X・←・←・LB・RB／PS3版：△・△・↑・↑・□・□・←・←・L1・R1

枪械改造解说

游戏中一共有9把手枪、5把机枪，如何改造也势必成了玩家所关心的地方。在改造时需要注意的是，只有相应的接口才能搭配对应的零件，而且这些零件都各不相同，强力的配件后期需要打怪自行合成，比如蓄力速度优秀的狙击镜“ロングスコーププロ”还要在竞技场用金币换取。ロングスコーププロ的性能与合成出来的狙击镜是一样的，只是多了左边和上边的两个接头。另外一个小窍门就是枪械本身也是能在设计图上自由移动的，只要选择相应的配件，然后使用右摇杆来调整枪械的位置即可。

手枪	
B—84	初期装备
45—AUTO	初期装备
SG—226	商店购买
LP—08	商店购买
S—40	15章分支任务“铳をやるぞ！”
M150A	竞技场换取
B—M84GOLDEN	チョイポリス第一区
1911.45GOLDEN	チョイポリス第二区
SG—P226GOLDEN	チョイポリス第三区

机枪	
SMG—05	初期装备
PDW—XM.V2	ダコタ矿脉第10区
PDW—XM.V3	エターシル大回廊第5区
MP.05C	商店购买
MP.05GOLDEN	チョイポリス第二区

在改造武器的时候，无论手枪还是机枪，对于蓄力速度与蓄力加速度的改造尤为关键，推荐“ロングスコーププロ”、“コンパクトスコープα”、“MG—ハイパレル ”这些配件。

道具合成与分解

合成与分解是相对的，合成后的道具可以再次分解成原本的素材，击倒敌人获得的道具也可以分解成一些稀有的材料等等，玩家大可不用担心因为合错东西而用掉原来的材料。一些看似比较复杂的材料或稀有的弹药其实都能从分解中提取出来，游戏就连一个道具合成都能设计得如此巧妙，不得不赞一下。



▲从怪物身上获得的素材也可以分解成稀有材料。

竞技场挑战

在完成序章后，竞技场便正式开放了。竞技场中的规则很简单，只要打倒特定的敌人就算胜利，而且可以获得铜币、银币、金币等等奖励，这些道具都可以换取强力的装备或特殊道具。竞技场一共分为50个等级，随着剧情的不断深入，等级会慢慢提高，每一个RANK只要打过4场便能挑战下一个RANK，每一个RANK打满10场便能出现星级评价，代表本RANK已经制霸。需要注意的是，剧情中的一些BOSS也会在竞技场里乱入，后期刷材料还是相当方便的。

惟有N—3的战斗属于BOSS战，只有一次机会。特别注意的还有：20—3，可以在此把机枪练到24级左右；30—3，可以打出各种狙击镜所需的素材；40—3，大量实用素材。

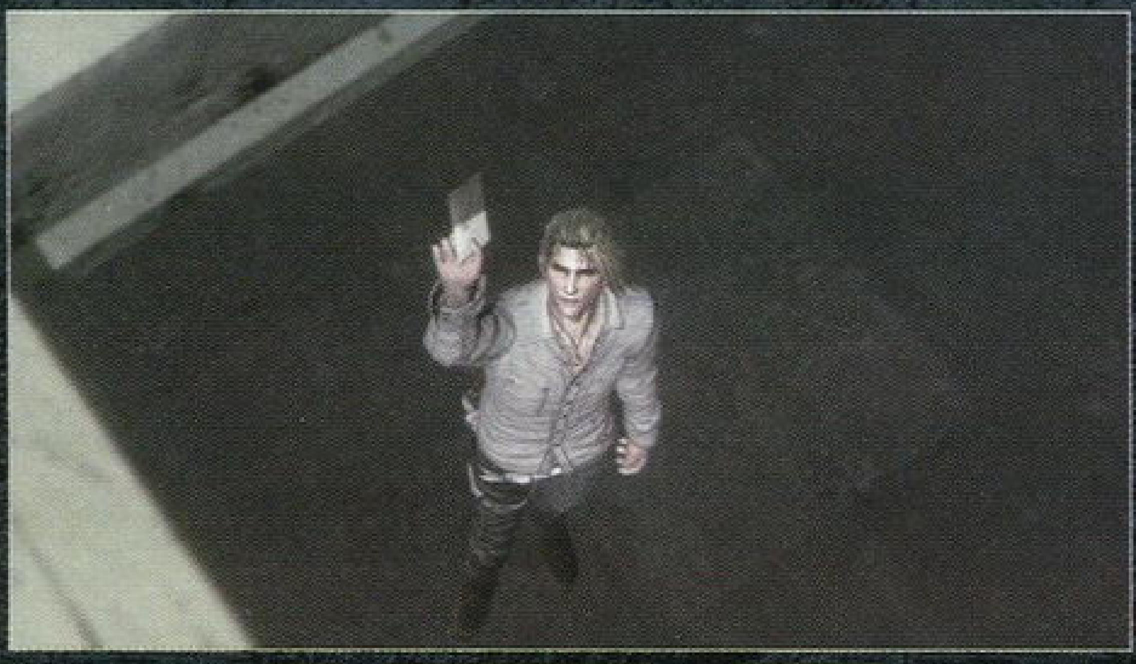
正篇流程攻略

其实本作在游戏难度上的设计还是比较高的，又因为系统需要玩家花时间去适应，所以很多人一时都很难掌握其要领，自然而然地就感觉游戏很“难”。不可否认，很多玩家就连我在内，某几章中肯定RETRY了很多次才过，甚至花上大量的金钱去回复I.S，但当你了解了BOSS的特性，其实会发现非常简单。（本篇攻略与支线任务有关，建议全做）

序章 天顶の星

主线任务

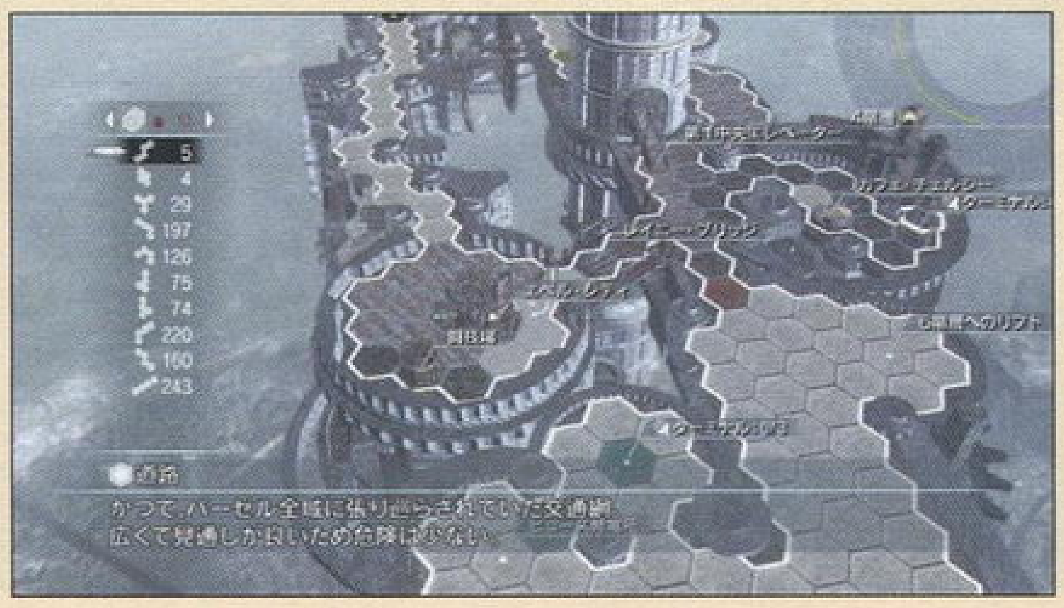
往左走来到集所，与“颜见知りのスタッフ”这个NPC交谈，之后看一下揭示板，这样就能触发主线任务了，另外游戏的支线任务也会在揭示板上。与集所中的NPC“ベテランのスタッフ”对话也可以了解到各种新手说明。出来后再次与“颜见知りのスタッフ”对话，得到道具后出艾贝尔市来到大地图，首先到第一中央升降梯右下附近的“カフェ・チェルシー”，进入后发生剧情得到“トランクケース(手提箱)”。之后乘坐电梯来到上层，进入“ペーター邸”(贝塔只有晚上才在家，所以要注意时间)，剧情后完成任务。



支线任务

桥の复旧

出大地图后使用能量块铺路即可，随后返回艾贝尔市与集所前的NPC颜见知りのスタッフ对话才算完成任务。



レックスの包丁

和集所右下附近的NPCローズ对话接受任务，然后前往第一中央升降梯附近与她儿子对话，交出任务道具后返回交差即可。

害兽退治

在第一中央升降梯附近会有个红色的感叹号，进入发生战斗，胜利后完成任务。战斗还是非常简单的，没有什么难度，以后此类任务都会用感叹号表示，以区分地图上的危险地带。

メイドの落し物

前往“ペーター邸”旁边的“テレサ邸”，和女仆对话接受任务，然后出大地图使用能量块铺路，会得到“坏れた时计（坏掉的钟表）”这个道具，然后回去交差。

CHAPTER1 命の重さ

主线任务

泰蕾莎只有在白天才会在家，所以进入前也需要注意时间段，剧情后返回4层，用红色的能量块铺平道路，接下来前往6层的ルキア。“ダウンタウン（闹市区）”是最终目的地，迷宫中的敌人其实就和DEMO中的一样，最后的一个BOSS战也非常简单，根本不必担心I.S不够用，胜利后返回4层的集所，第一章结束。

支线任务

发电所への道

还是和艾贝尔市中的NPC颜见知りのスタッフ对话，来到大地图中进入左下角的“ヒュース发电所”，一进去就是一场强制战，敌人的攻击力有点高，但小心对付的话还是非常容易取胜的。这个杂兵有5个部位，冲刺时尽量跳跃打本体。

老人の思いやり

和艾贝尔市中武器店的老人对话接任务，由于老人夜晚是在店里面，所以必须早上进去，这样他才会在门口。之后回集所左边琳贝尔的房间调查得到玩偶，然后回去交给老人完成任务。



CHAPTER2 停电

主线任务

出门后会从"推测する老人"那得到铺路用的能量块，出大地图后就是ターミナル系统的教学。还是来到"ヒュース发电所"，这里的杂兵要多注意一下狗这种敌人,它的攻击力比较高,但HP不怎么高。而类似蜘蛛一样的敌人有好几个部位，先冲刺跳跃攻击本体，然后迅速用手枪击破。最终区域是一场BOSS战，场景中有3个铁栅栏，只要躲在后面就很安全，但要注意BOSS的攻击会破坏掉铁栅栏，冲刺的时候也要当心别撞上栅栏，破坏BOSS的外壳会自动回复I.S，总的来说比上一场BOSS难度略有提高。胜利后返回集所，第二章结束。

支线任务

襲われた亲父

与4层集所前的NPC颜见知りのスタッフ对话，然后在大地图"カフェ・チェルシー"附近可以看见一个感叹号，强制战斗结束后得到"大事な万年笔（重要的钢笔）",之后交还给他完成任务。

倒して集めて

在4层艾贝尔市内找NPCイジー接任务，他的位置由于会随着时间段而变化，所以得多找找。交给他3个"ジャンクマシンガンMS（垃圾机关枪MS）"即可完成任务，这个道具在之前的"ヒュース发电所"中打杂兵可以反复获得。

暗夜の落とし物

与武器店旁边的NPCチャールズ对话接任务，然后去大地图中的"カフェ・チェルシー"，在左边椅子那可以看到一个闪光点，调查后得到"薄汚い手帐（被稍稍弄脏的记事本）",之后回去交差。

CHAPTER3 花

主线任务



首先乘坐电梯来到3层，然后使用蓝色的能量块铺路，再换紫色的能量块铺路，来到"ガリジャーノン邸"发生剧情，得到黄色的能量块和红色的能量块。接下来任务变更，经过5层来到"雕刻の森"、"ブロンズ・フォレスト"最深处会触发BOSS战，不过这个BOSS极为简单，虽然它会召唤杂兵干扰我方，但这些杂兵纯粹是送I.S的。BOSS的移动缓慢，而且攻击也没什么威胁，很轻松就能取胜。胜利后继续前进到最后一块区域获得"女性型の素体"，然后原路返回。进入下面的"ガリジャーノンのアトリエ"自动发生剧情，回到集所后第三章结束。

支线任务

反体制组织の讨伐

出大地图就能看见地图右下方的两个感叹号，强制战胜利后完成任务。

消えた亲父

和4层集所前的NPC颜见知りのスタッフ对话，然后前往大地图中的"カフェ・チェルシー"，他的父亲就在里面，对话完毕后回去再次和他对话完成任务。

立ちための努力を

在集所的揭示板处能够看见一个坐着轮椅的小女孩，但任务限定是白天。与旁边的男子对话后得到"技师に渡す名刺（交给技师的名片）"，然后找艾贝尔市中的NPCイジー，把名片交给他后完成任务，イジー也是个会随时间变化而移动的NPC，得多找找。

CHAPTER4 小さな世界

主线任务

前往"雕刻の森"中的"ガリジャーノンのアトリエ"触发剧情，接下来的任务就是护送这尊雕像。由于雕像本身并没有外装保护，所以必须尽快消灭路上的敌人，如果雕像被破坏的话会直接GAME OVER，想回复雕像的HP必须消耗大量的金钱。道路上的敌人非常多，最好先用机枪一次抽光本体的外装HP，然后换上手枪迅速击破，雕像自己会慢慢前进，可以考虑让一个人卡在雕像前，其他两人对付杂兵。最后一个区域中会有一场BOSS战，这个BOSS体型巨大，但只会对着雕像猛打，我方只要全力攻击BOSS即可，周围的杂兵可以不用理睬，1次I.S冲刺就可抽掉BOSS外装1/3的HP，没有什么难度，剧情后本章结束。

反体制组织の讨伐2

6层可以看见几个感叹号，虽然战斗中的敌人不算太强，但一出来就是6个，所以千万别冲进人堆里，要不然很有可能被打爆I.S。

坏れたミシン

先去4层服装店与NPCミランダ交谈，然后去发电所附近的红色感叹号触发战斗，只需干掉中间的战车即可，其他杂兵完全不用理睬，胜利后回去对话完成任务。

天然物のお肉

乘坐第一中央升降梯来到2层"バーバレラ邸"与门口的厨师对话，然后把"上质な兽肉"交给他就能完成任务，这个道具在"雕刻の森"附近的ノラデカイコ巨型敌人身上掉落，但需要晚上才会出现。

CHAPTER5 変わりゆくもの

主线任务

来到2层的"バーバレラ邸"触发剧情，然后会得到青色的能量块、火焰瓶25个以及第二中央升降梯的使用许可。之后通过6层来到第二中央升降梯，这里会碰到两只31级的大象拦截，它们的HP比较高，而且部位很多，I.S冲刺一定要谨慎使用。继续前进来到7层的"シルバー・キャニオン"，通过两座桥后到达"リフリジア"发生BOSS战。这个BOSS的弱点是炎属性，让装备机枪的角色配合使用"バーン弹药"，这种子弹不仅克制BOSS，还能使BOSS的外装HP慢慢下降，一回合即可干掉BOSS，非常简单。剧情后泽法离队，接下来前往第二中央升降梯附近的酒吧"カターレ"，剧情后返回，本章结束。

支线任务

新たなる创作

来到3层的"ガリジャーノン邸"触发任务，三张神像的照片分别在6层"ルキア"里的"ダウンタウン"（也就是打第一章BOSS的地方）、7层的"クランク神学校"里的礼拜堂、3层"ジャンボーレ邸"入口附近的神像处获得，然后回去交差完成任务。

お店に服が増えるわよ

4层服装店与NPCミランダ交谈，然后前往"雕刻の森"打マネキン系敌人收集其部位，头、腕、胴体、足各收集5个个回去对话，任务完成。

教皇のお守り

去3层"テレサ邸"与她对话,然后在6层"ルキア"附近用能量块铺路可以获得道具"教皇のお守り（教皇的护符）"，之后回去交差。

诠索无用

先去4层大地图上的"カフェ・チェルシー"，然后和里面的NPCエリス对话接受任务，接下来只要开通到9层"ダコタ矿脉"的道路即可完成任务。另外，游戏中的第二把机枪就是在这里获得的，敌人的等级不算太高，不过想要获得机枪要干掉两个非常厉害的杂兵，使用机枪配合"メタル系列子弹"就非常简单了。

魂の看板

去6层的"フォーセイクン"入口与行商人交谈，之后出大地图便会看见4个感叹号，敌人都是头顶油桶的机械蜘蛛，非常简单。不过有一仗中有一个55级的BOSS，使用机枪配合"メタルコート弹"可以轻松秒杀,全部消灭后记得回去报告。

ついでがあったら

首先去第一中央升降梯找邮递员接任务，然后往最上层的"大圣堂"把东西交给NPCベネット即可完成任务。

小提示4 360版：←・↑・→・↓RB・RB・LB・LB・Y左摇杆/PS3版：R2・R1・R3・L3・L1・L2・→・←・□・△

CHAPTER6 病

主线任务

由于琳贝尔暂时卧病在床，所以只能两人行动，前往 7 层的“シルバー・キャニオン”，通过 2 座桥来到最右边的“ケミークロ”，接下来就是一场 BOSS 战，这个 BOSS 战还是非常简单的，它会使用范围的冰冻属性攻击，可以装备防冻结的衣服，如果已经拿到了第二把机枪，那么只要注意别太靠近 BOSS 即可。另外一种简单的打法就是使用机枪配合“アーマーピアッシング弹”，如果上一章的任务都做过的话，可以拿到 30 发，基本上完全是秒杀 BOSS 的，胜利后取得药品，返回后本章结束。

支线任务

ファッションチェック

先去服装店把泽法的服装换成 B TYPE，然后去 3 层的“ガリジャーノン邸”和大叔ガリジャーノン对话 2 次，然后就能获得“ファッションは芸术だ！（初版）(时尚是艺术 · 初版)”。

歩くための勇气を

白天在揭示板处和男子对话得到名片，然后去 7 层“クランク · タウン”把名片交给 NPC スタンレー即可。

反对组织の讨伐 3

在大地图中能看见红色的感叹号，全部消灭后完成任务，如果已经装备双枪的话，这几仅根本没有任何难度。

ファッションは芸术よ！

返回 4 层艾贝尔市的服装店，把之前获得的“ファッションは芸术だ！（初版）”交给店里的 NPC ミランダ即可。

运び屋

与商店附近的 NPC ダレル交谈后获得“怪しい荷物（可疑的行李）”，然后回 4 层艾贝尔市交给服装店左边附近的 NPC ボビー即可。

CHAPTER7 星の矿脉

主线任务

前往 11 层的“第 24 番矿脉”，本迷宫中的敌人有点强大，事前最好多准备一些“ハンター弹 S”与“ハンター弹 SS”，后几块区域中会出现战车，它的导弹攻击威力很大，有一个区域中还会同时出现两辆，一定要小心对付，如果不吝啬子弹的话，使用“アーマーピアッシング弹”招呼它们吧。矿脉的最深处发生 BOSS 战，这个 BOSS 攻击力不算太高，不过攻击都会附加电气属性，如果中了就会大大增加攻击蓄力的时间，非常麻烦。建议使用机枪配合“ハンター弹 SS”，这样对人形系的敌人能造成巨大的伤害，2 回合内干掉完全没有问题，胜利后返回，第七章结束。

支线任务

希望の街

去 3 层的“ペーター邸”与他对话，然后前往 6 层用带色的能量块将“ペーティリア”与附近的ターミナル连接起来即可，之后回去对话完成任务。

紧急招集！

去 8 层“ヴォーターレス · ブリッジ”与附近的行商人对话，然后前往 10 层的“アルボナ”，与商店那主人对话即可完成任务。

诱惑する女！ 魅惑の依赖

去 7 层与第二中央升降梯附近的 NPC ジュリエット对话，然后把手枪部件的“HG-マガジン +4（HG 机关枪 +4）”交给她后完成任务。

谜の美女に会いに行こう！

和第 4 层第一中央升降梯附近的邮便配达员交谈得到邮件，然后去 8 层的“ウォーターレス · ブリッジ”把东西交给 NPC ジャンヌ后完成任务。

进むための希望を

与集所中的 NPC バーネル对话，这个 NPC 只在白天出现，然后去 7 层“クランク · タウン”的宿屋里和附近的人对话即可。

CHAPTER8 初デート

主线任务

琳贝尔暂时离队，我们的任务自然是前往 6 层的“ペーティリア”中查看情况，刚进去时有一场强制战斗，但毫无难度。里面的敌人稍微有点强，但也是个绝佳的练级地点。最深处有一场 BOSS 战，这个 BOSS 等级 73，而且会不断召唤杂兵，周围的杂兵可以消灭也可以无视，但必须要注意 BOSS 的防御力非常高，可以考虑用一些特殊子弹对付。如果对自己的技术有信心的话，可以先将 BOSS 手上的武器打掉，这样就完全没有威胁了。



支线任务

试行错误の末に

在 4 层艾贝尔市和服装店的 NPC ミランダ交谈，然后交给她 80 个“布切れ（布头）”即可完成任务，这种道具在商店里可以买到。

乾いた水兽

在 7 层第二中央升降梯处于 NPC ジュリエット对话，然后前往 8 层消灭 3 个红色感叹号敌人，这些敌人都会毒属性攻击，所以战前最好装备一些抗毒饰品。

价值观の违い……ですね

在 1 层“大圣堂”中与看书的 NPC ベネット对话，然后前往 8 层的“フロイド遗构”，进入“中部”在第一区域的宝箱里得到“古い书物（古老的书籍）”，之后回去交给他完成任务。

みんなには内绪だよ！

去 4 层第一中央升降梯和 NPC サミー交谈得到“ラブレター（情书）”，然后前往 6 层的第二中央升降梯，把东西交给 NPC ケイト完成任务。

CHAPTER9 圣刻

主线任务



来到 2 层的“アントリオン邸”触发剧情，接下来需要回到 6 层的“ルキア”，然后进入“ダウンタウン”（就是打第一章 BOSS 的地方），这里有一场强制战，就是前几章 BOSS 的强化版，胜利后从上方的白线离开，之后向右移动来到新的区域“パークウェイ”发生 BOSS 战。这个 BOSS 属于近身攻击型，大锤的攻击力非常高，被敲到大概能直接打爆 5 个 I. S，所以尽量别靠近 BOSS。BOSS 属于生物系，用最高威力的“ハンター弹 EX”配合机枪蓄力能给 BOSS 造成巨大伤害。

支线任务

ブティックの经营危机

还是和 4 层艾贝尔市服装店的 NPC ミランダ对话，然后来到 7 层的“クランク · タウン”与商店旁边的 NPC ダレル对话取得材料，之后返回艾贝尔市服装店把材料交给ミランダ完成任务。

本物の料理

去 2 层的“バーバレラ邸”和厨师レックス交谈得到他的高级料理，然后交给艾贝尔市集所附近的 NPC ローズ即可。

マジなアドバイス

和刚才的ローズ交谈接受她的委托，返回 2 层的“バーバレラ邸”，把食谱交给厨师レックス即可。

小提示5 在竞技场刷星级评价的玩家一定非常无聊，如果是买PS3版的玩家可以在刷的同时打开XMB菜单，然后播放一些自己喜欢的音乐。

わんにゃん 元気になぁれ

来到10层的“アルボナ”与小女孩サラ对话，她需要“高级な兽肉”这个道具，然后去6层“ルキア”里打，那种带钩子头盔的アイアンフック会掉落，但是掉落几率比较低，要多打几次。如果搞不清楚的话，可以查看怪物图鉴。

彼女への手纸

去10层的“アルボナ”，在商店附近和NPCデイビッド对话接受任务，然后去9层的第三中央升降梯，把信交给NPCジョアンヌ即可完成任务。

CHAPTER10 神学校

主线任务



本章没什么好说的，泽法暂时离队，只要前往7层的“クランク神学校”，然后会自动触发剧情，之后回去便能结束这一章。

支线任务

反体制组织の讨伐4

消灭6层的4个红色感叹号即可，每组都是10个杂兵战，虽然敌人不怎么强，但打起来非常消耗时间。

手に余る仕事

消灭8层“フロイド遗构”附近的4个红色感叹号即可，每场战斗中都有一只90级的巨型BOSSパイルジャイアント，这种敌人攻击力非常高，切记用克制的子弹对付。

医食同源

去2层的“バーバレラ邸”和バーバレラ对话，然后来到7层的“シルバー・キャニオン”，之后进入“ケミークロ”，在最深处的宝箱中得到“感冒药”，之后拿回去交给她即可。

ペーターからのメッセージ

去3层“ペーター邸”与女仆交谈，然后去6层的“ペーティリア”，在最深处的宝箱中得到道具“爱の小包（爱的包裹）”，之后回去交给女仆即可完成任务。

秘密の药

来到7层“クランク・タウン”，与集所附近的NPCスタンレー对话，然后来到8层的“フロイド遗构”附近消灭4个红色感叹号。其中有一组敌人有只74级的大象，击破后能得到“兽茸”，之后拿回去交差即可。

CHAPTER11 感情を置く场所

主线任务

一开始只有泽法一人，接下来当然是和检死官ラガーフェルド的单挑，这场BOSS战设计得非常有特色。正面攻击BOSS几乎有90%的几率MISS，而且BOSS会瞬间移动到你的身后，一套连招能把外装HP打到见底。本战主要考验玩家的耐心，BOSS的外装HP不会自动回复，所以只要慢慢耗尽其外装HP，然后换手枪就能轻松解决，BOSS最大的弱点便是他出剑的时候，出剑时的BOSS无法回避掉泽法的攻击，所以只要引他出这招，然后I.S冲刺蓄力攻击即可。当然，玩家完全不用担心会受到伤害，因为剑的攻击力实在是太低了。

支线任务

障害

来到9层消灭“ダコタ矿脉”附近的红色感叹号即可，这只89级的怪物攻击会附加燃烧状态，但完全没有什么难度。

私色に染め上げたいの

4层艾贝尔市与服装店NPCミランダ对话，然后进入8层的“フロイド遗构”，再去右边的“东部”里打倒100级的怪物得到“虹石（彩虹石）”，之后回去交给ミランダ即可。这只100级的怪物看似厉害，但实际上就是第一章BOSS的翻版，只是唬人的而已。

猛兽大脱走

与3层“ペーター邸”前的女仆对话接受任务，然后去1层的“大圣堂”前找到贝塔的爱犬，之后回去交差。

せめてもの罪灭ぼし

去11层消灭掉3个红色感叹号即可完成任务，一些杂兵战而已，没有难度。

CHAPTER12 结婚式

主线任务



本章只能控制一名角色，注意手枪与机枪都要装备。来到1层进入“スクエア・ガーデン”，里面的杂兵完全无视，一路跑即可，到达最深处触发BOSS战。本战BOSS是一架直升机，攻击都构不成什么威胁，不过周围的杂兵很麻烦，建议先消灭部分再全力对付BOSS，如果I.S不够用的话可以消灭剩下的杂兵来补充。消灭BOSS后追加剧情，之后返回4层艾贝尔市，本章结束。

支线任务

ギャングの讨伐

前往10层“アルボナ”，消灭掉附近的红色感叹号即可完成任务。这些战车的导弹攻击力极高，全中能造成约4000点的伤害，所以尽量多发动三角攻击直接干掉。

クリスマスと言えば

去3层的“テレサ邸”和テレサ对话接任务，然后准备“ジャンクハンマ-SH1（垃圾锤SH1）”×1、“铁クズ（废铁）”×10、“铜クズ（废铜）”×10这几样道具。“ジャンクハンマ-SH1”在9层“ダコタ矿脉”打那种BOSS级怪物スレッジハンマー掉落，其余2样材料可以在商店买到。全部准备好后交给艾贝尔市的NPCイジー，然后得到“ツリー引换券（树木兑换券）”，之后回去交差即可。

ゴミ漁りじゃ限界があるぜ

去10层“アルボナ”和商店附近的NPCスラッシュ对话，他需要的是道具是“アルマニウム”，可以用“ジャンクイーターTAR2（垃圾吞噬者TAR2）”分解后得到。“ジャンクイーターTAR2”这个材料在6层“ルキア”里打一种叫タールアーマー的怪物会掉落。

行方不明のお兄ちゃん

去7层“クラン・クタウン”右边入口处与NPCエリザ对话，注意这个NPC只会晚上出现。然后去同层的“クランク神学校”，调查发光处会得到坏掉的眼镜，之后回去交差。

CHAPTER13 クリスマス

主线任务

本章非常欢乐，来到1层的“スクエア・ガーデン”给孩子分发礼物，角色会自动穿上圣诞装，全部分发完后前往1层的“大圣堂”触发剧情，然后返回艾贝尔市，本章结束。



小提示6 隐藏迷宫中的BOSS其实不是贝塔，仔细看他的日文名称为“ピーター”，而不是“ペーター”，不过因为他们实在是太像了，所以我在写文章的时候就直接这么叫了

支线任务

倒せないの……俺だけか

去10层消灭“エトシア”附近那4个红色感叹号，敌人基本上就是3个胖子，但其中那个94级的胖子攻击力和防御力有点高，建议用三角攻击迅速击破。

おしゃれ发信地

先和艾贝尔市服装店的NPCミランダ对话，然后去10层“エトシア”R区，在深处打倒94级的BOSS得到“硬化质の皮（硬质的皮）”，然后拿回去交差。注意BOSS的近身机枪扫射攻击力巨大，不要轻易靠近。

一兽一灾

去7层消灭5个红色感叹号即可，敌人都是一些大象，没有什么难度。

医学の未来

去7层的“クランクタウン”与NPCスタンレー对话，然后去6层的第二中央升降梯处与医生交谈得到“药学の本（药学的书）”，之后拿回去交给他完成任务。

CHAPTER14 古い约束

主线任务

一开始琳贝尔会自动离队，一出门会触发剧情，之后她就归队了。接下来使用绿色的能量块铺路，来到1层的“エターシル”，先从左边的大回廊进入，然后从右边出去往上绕过去，之后在先前出口处能看见一个机关。迷宫里的敌人等级都比较高，而且攻击力也高，用来练级倒是个不错的选择，另外迷宫中还有一把机枪“PDW-XM.V3”，千万不要漏掉。开启大门后再往右走就会发生强制战，非常简单，结束后发生BOSS战。其实本战只要消灭掉敌人的LEADER单位即可，这个74级的ストームウォール・リーダービラー躲在很后面，周围的全是小炮台，千万不要冒然冲进去，不然会被周围的炮台围攻。看到BOSS的炮口露出时马上用I.S冲刺跳跃攻击，先用机枪把外装HP抽光，然后换手枪即可直接秒杀掉，同样可以用高级的HP分割手雷达到一样的效果。

支线任务

决战

消灭5层的4个红色感叹号即可，都是一些杂兵战，敌人等级低的可怜，但数量众多，依旧要花费大量的时间。

知の探求

与2层“アントリオン邸”里的アントリオン对话，出门后把10层的地图用能量块全部铺平，之后回去对话完成任务。

无ければ无いで构わないが

去7层的“クラン・クタウン”与NPCスタンレー对话，接下来前往12层的“グラニデ废坑”，在最深处的宝箱中得到“药学の本［第六卷］”，然后拿回去交给他完成任务。

CHAPTER15 推し量ることができない力

主线任务

使用最后的橙色能量块铺路来到1层的“シャンデリア外壁”，进入后都是一些杂兵战，消灭后继续前进来到“サリヴァン邸へ续く通路”触发BOSS战。胜利条件是要我放消灭3组102级的机炮台ライドストーム・キャノン，战斗中的一架直升机非常讨厌，攻击力有点高，建议第一个干掉，推荐使用特殊弹药“メタルハンター弹S”或“メタルハンター弹EX”，2回合足够干掉这个直升机。接下来对付炮塔就方便多了，打法还是和前一章的BOSS战雷同。

支线任务

銃をやるぞ！

和7层“クラン・クタウン”的NPCアンソニー对话，然后去11层的“第24番矿脉”，在深处打倒一个BOSS级怪物得到“月白の宝玉（月光白的宝玉）”。接着去12层的“グラニデ废坑”，在第一个分岔路往右可以看到一个91级的怪物，打倒它得到“古代人の化石（远古人的化石）”，把这两个道具给他完成任务，还能得到一把S-40手枪。

键付きトランク

去7层的酒吧“カターレ”和里面的NPCカルロ对话，然后去12层用能量块铺路会随机得到“键付きトランク（附带钥匙的手提箱）”，然后回去和他对话完成任务。

冬服の素材

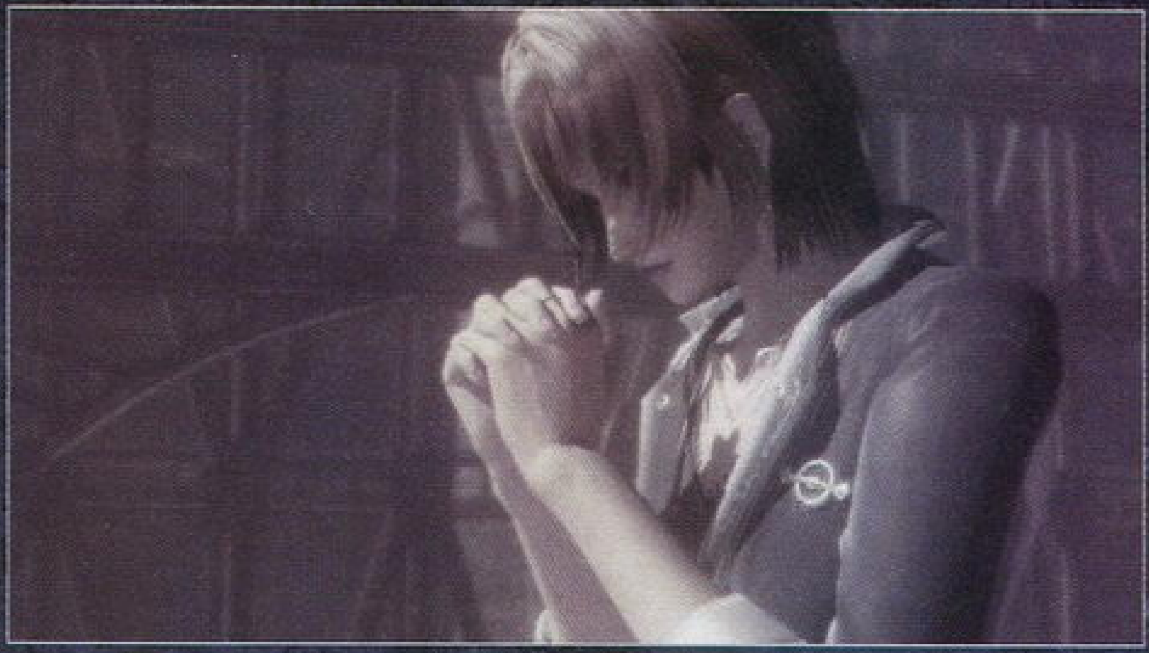
和艾贝尔市服装店的ミランダ对话接任务，然拿20个“毛皮”给她即可完成任务。

CHAPTER16 大圣堂

主线任务

进入1层的“大圣堂”来到最后一个迷宫，这里的敌人攻击都附加各种状态，尤其是电气与冻结这两种状态非常讨厌，所以事前最好装备一些对应的饰品。前进2个区域后发生BOSS战，大叔ガリジャーノン的攻击力不怎么强，周围的杂兵可以完全无视，使用双手枪蓄力攻击能把BOSS直接打成眩晕状态，而且附带HP分割能回复I.S，是场丝毫没有任何难度的BOSS战。结束后需要开启左右两侧区域内的机关才能继续前进，之后又是一场BOSS战，アントリオン的攻击力要稍微高那么一点，但打法基本上一样，也没有什么难度。胜利还是需要开启左右两侧的机关才能到达最终BOSS处。

最终BOSS罗恩的HP和前面两个BOSS可不是一个级别的，而且外装回复速度很快，头痛的是他对任何属性攻击免疫，只能先用机枪抽去外装HP，然后换手枪攻击这样的打法，而且由于回复速度很快的原因，每次实际上只能造成约7000点的伤害，不过双手枪的攻击还是能够把他打成眩晕状态的，坚持到底就是胜利，然后慢慢欣赏结局即可。



支线任务

反对制组织 坏灭指令

一出艾贝尔市在桥上就能看见3个红色感叹号，注意最后一战有BOSS推测する老人，他的HP高达27000，攻击力也极高，被拍一下能造成5000左右的伤害。推测する老人就一个本体，所以用来练级非常不错，LV80左右即可，不用刻意追求等级，到了隐藏迷宫中还会有更高等级的敌人出现。

贵重な素材

和4层艾贝尔市中的NPCイジー对话，他需要“クリスタルコア（水晶核心）”与“レアメタル片（稀有金属碎片）”这两种道具。“クリスタルコア”可在12层里的“グラニデ废坑”打マッドゴライアス这种怪物得到，但需要注意的是，必须要把怪物身上的部位依次破坏掉才能得到，而且这个部位隐藏得比较深，所以要慢慢来。“レアメタル片”可以去4层打那种带着长方形罐头的怪物。

私のトラウマ

在4层的“ヒュース发电所”里有架100级的直升机，它下面吊着一个UFO，每次打它一下就会逃跑，一直在区域内追着它打即可，这个敌人身上有不错的素材，可以刷够了再将其打爆。





隐藏迷宫チョイポリス

本作的隐藏迷宫还是非常简单的，乍看之下敌人的等级很高，但只要灵活地运用系统，想要击倒这些敌人也是弹指之间的事。当剧情进行到第 16 章时，打倒BOSSガリジャーノン与BOSSアントリオン会得到两块黑色的铺路石，之后就能前往隐藏迷宫了，地点当然就是 4 层艾贝尔市前方的升降梯，可以直接来到 12 层。

隐藏迷宫中总共分为 3 块区域，敌人多为 190 级以上，有一些甚至高达 340 级，可谓是强敌中的强敌，双机枪的策略在隐藏迷宫中没有用武之地，最好的战法就是让机枪配合特殊弹药来使用，所以最好在出发前去竞技场刷金币多换取一些“アーマーピアッシング弹”，这种子弹在隐藏迷宫中非常好用。

要点一：练级

刚进入隐藏迷宫时，玩家的等级应该不会很高，记得自己刚进去时也是LV80左右，当然我本人是非常讨厌练级磕BOSS的游戏，不过好在隐藏迷宫里有这种敌人方便我们“刷等级”，我敢肯定是3A故意留的。练级的好处就是能够发挥高级技能，像Full Scrach这样的强力技能对于敌人来说相当于秒杀，机枪等级100蓄力到顶级的攻击那是非常可怕的，手枪中的部位贯通和伤害翻倍化技能也非常强大。

在隐藏迷宫第一区上方能够刷出一只264级的敌人，很容易碰到，样子就是第一章BOSS的翻版，这个敌人看似吓人，但实际上只是一个纸老虎而已。战斗开始后马上让双手枪的角色冲刺攻击，顶级蓄力足以把BOSS打成眩晕状态，然后换机枪削弱BOSS的外装HP，两个人循环下去即可无伤掉BOSS。另外在夜间时段，隐藏迷宫全区都会随机碰见一个340级类似史莱姆的敌人，这个敌人纯粹就是用来刷级的，我方只要站在高台上慢慢打就行。

要点二：装备

黄金手枪的优点就是基础攻击力比较高，当发动伤害倍数的技能后就非常明显了，得到后请务必用最好的配件加以强化。而且想要发挥出最强的攻击力，黄金手枪是必要装备，在下文的心得部分会有详细解说。而黄金机枪同样是这个道理，由于基础攻击力高，再配合特殊弹药，至少打隐藏迷宫中的杂兵就不用那么累了。另外，隐藏迷宫中还有两个强力饰品，一个是对敌人部位一击必杀的，另一个则是对敌人本体一击必杀的，如何搭配就看玩家的喜好了。



要点三：BOSS 战贝塔

第三区域会有一场BOSS战，总体来说没有任何难度，贝塔的攻击力虽然高，但无奈他射击的精准度实在太差，通常玩家只会受到1~2HIT的伤害，所以大可不必放在心上，场景中还有一架直升机，这个纯粹是用来回复I.S的，开战后无视即可，但千万当心冲刺时别被它挡住。BOSS贝塔的特性就是外装HP回复速度极快，会出现来不及打的情况，这里当然不是要玩家装备四把机枪轮流攻击，而是配合毒属性的特殊弹药使BOSS中毒，之后用机枪攻击抽掉的外装HP会自动被毒掉，接下来就没有难度了。

要点四：隐藏 BOSS 战

等级在LV130左右就能去挑战隐藏BOSS了，路上会有3场强制战，都是非常简单的。隐藏BOSS其实就是剧情中的沙利万和那个白衣女孩，开战后场景中有很多栅栏，白衣女孩的攻击大多都会被这些栅栏挡住，要是被打到的话还是会非常痛的，而且一旦被打成DANGER状态是一点胜算都没的。BOSS沙利万的攻击主要都是一些近身格斗，其中有一招威力极大，约能造成5000左右的伤害，当然我方角色还是能够抵挡一下的。此战的方针就是先干掉白衣女孩，然后全力攻击沙利万，白衣女孩的能力和最终BOSS相当，而且控制角色冲刺的时候，沙利万会在后面追个不停，所以大可放心。剩下来的沙利万就好对付多了，他和贝塔的区别就是不会受到任何异常状态，还有就是HP高了很多，一次外装攻击加上一次手枪攻击大概只能造成约7000左右的伤害。由于只能通过HP分割的手段来回复I.S，所以积攒下来的RESONANCE点数不要轻易浪费掉，三角攻击的威慑力在本战中尽显无疑，RESONANCE 4的三角攻击几乎能一下子抽掉BOSS一半左右的HP，胜利之后得到最后两套隐藏服装。

一些游戏中的心得汇总

刷钱小技巧

剧情进行到第5章时，先去完成“魂の看板”这个分支任务，替行商人夺回招牌，然后在第6章时去第8层的“ウォーターレス・ブリッジ”处找她，这个NPC出现是有时间段限制的，通常是在凌晨或傍晚。在她这里买“铁のクズ（废铁）”和“ガラス片（废玻璃）”这两种材料，然后返回4层艾贝尔市的武器店，在里面合成“コンパクトスコープβ（小型准镜β）”这个道具，合成费为3000，然后倒卖价格为4100，用此方法来回赚取差价。注意要留一点资金用作买材料和合成的费用，因为道具上限为999个，所以买完满材料一次性就能赚取约100万的差价。在游戏后期女商人会随机出现在数个位置，要想找到她的话最简单的方法就是反出进出フォーセイクン，用不了几次她就会出现了。



如何发挥出手枪真正的威力

到了后期，手枪只能起到牵制的作用，并不能实质性地打击敌人。但最强的攻击力还是必须用双手枪来做到，蓄力20几级的双手枪打谁谁晕，如果配合HP分割的话非常强大，不过终究是起着辅助作用。想发挥出手枪的最强攻击力必须蓄力到50以上，而且必须是装备大威力双枪，尤其是隐藏迷宫中的三把黄金手枪，是最理想的武器。蓄力一般是通过I.S冲刺，但I.S冲刺很难蓄力到50以上，而且持续性太差，最好的途径就是先将敌人挑空，然后看准机会按键进行蓄力，蓄力时不仅速度快，而且连续性非常强，在三角攻击时更为明显，当发动伤害倍数化的技能时，配合双枪打出来的伤害完全可以和机枪媲美，这才是手枪真正的强大之处。还必须说明一点，对于手枪的改造也非常讲究，配件中有能够提升手枪子弹的配件，如果你把这种配件加满，让手枪子弹拥有99发，那么你能想象到那攻击力是多么可怕了。

手枪弹夹最多有增加10发的配件，后期在艾贝尔市中的武器店中可以看见，但合成起来有点费劲，推荐去竞技场打相应的怪物来快速刷取所需材料。

小提示8 如果玩的是PS3版游戏，那么在奖杯列表中能看见一副由奖杯图标所拼成的长画，相当有创意呢。

如何快速刷材料

首先玩家得知道材料是从什么怪物身上掉落的，这点可以查看在集所或自家中的怪物图鉴，刷材料的关键就是合理地利用地图上的ターミナル效果，只要把具有物品掉落几率增加效果的ターミナル用相同的带色能量块链接到迷宫处即可，还有增加稀有道具掉落几率效果的ターミナル，最好的办法就是把这两个ターミナル连去竞技场，然后去竞技场中找特定的敌人刷即可。但要注意链接到竞技场只能用长条形带色能量块，不然是无法通过大桥的。

铺路心得

快速把道具两倍、珍稀道具两倍等有益效果连到斗技场是很重要的，因为后期不少有用材料均可在斗技场里打出来。由于地形限制，并不是所有的彩色能量块都能达到这个效果，这里推荐的是用绿色能量块来联。从第5章开始就可以打绿色能量块了，カラーギャング（绿皮枪手）会掉绿色能量块。他的出现位置包括第4层、第7层、第8层，多出现在白天，推荐在第8层打。斗技场里也有这种敌人，シルバー・キャニオン里也会随机出现。优先联好增加道具掉落几率的信号站后会轻松不少。

收集人偶

游戏中期在武器店外会出现一位收集人偶的老人，把你收集到的人偶交给他也可以获得道具。人偶一共有9个，其中有1个在琳贝尔的房间可以找到，还有7个是在地图上的红色区域打败强敌后取得的，惟一一个需要注意的是在10层的“アルボナ”有一个需要肉的小女孩（任务中会遇到她）。交给她一定数量的肉之后，她就会表示已经够了。之后出城再进来，就可以拿到一个人偶。

全奖杯／成就制霸难点解说

从我个人的角度来看，本次《永恒的尽头》的白金奖杯／全成就设计得还是比较简单的，相比同样是3A作品的《星之海洋4 国际版》来说，简直是一个天一个地的差距。游戏在一周目通关时就能拿到几乎所有的奖杯／成就，难点的奖杯／成就也没几个，准确来说应该不是难，而是比较费时间。另外，游戏一共有10种难度，严格来说从第7种难度开始才算真正意义上的“难”起来了，但这些都不和奖杯／成就挂钩，所以有空就玩玩，不玩也无妨，我个人倒是很愿意尝试一下第10种难度……

奖杯／成就列表

名称	解释	分值
ファーストコンタクト	第一次击破敌人	铜／10
ファーストコンプリート	第一次完成委托任务	铜／10
追击	第一次成功挑空敌人并追击	铜／15
レゾナンス・アタック	第一次使用三角攻击	铜／15
オーバーハンドレット	等级达到100	铜／15
シリアル・ショット	完成500HIT	铜／15
トライ・レゾナンス	RESONANCE点数积攒20点	铜／15
インビンシブル・アクター	使用I.S冲刺攻击1000次	铜／15
ヘヴィ・ホーネット	完成追击100次	铜／15
エクストリームスパイカー	击落100次	铜／15
プロフェッショナル・ハンター	击破3000个敌人	铜／15
マテリアルコレクター	击破敌人部位3000个	铜／15
サウザンド・スロー	投掷1000次	铜／15
ゴールデンハンド	空手状态击倒30个敌人	铜／15
ビッグ・ショット	给予敌人超过2000的伤害	铜／15
マテリアルクリエイター	合成或分解200次	铜／15
クレイジーショッパー	消费50万	铜／15
カスタマイズマエストロ	改造武器零件连接数达到10件	铜／15
バーゼル半开放	巴塞尔地图开一半	铜／15
ターミナル4连锁	地图上链接4个ターミナル	铜／15
プロローグクリア	序章通过	铜／10
CHAPTER1をクリア	第1章通过	铜／10
CHAPTER2をクリア	第2章通过	铜／15
CHAPTER3をクリア	第3章通过	铜／15
CHAPTER4をクリア	第4章通过	铜／15
CHAPTER5をクリア	第5章通过	铜／15
CHAPTER6をクリア	第6章通过	铜／15
CHAPTER7をクリア	第7章通过	铜／15
CHAPTER8をクリア	第8章通过	铜／15
CHAPTER9をクリア	第9章通过	铜／15
CHAPTER10をクリア	第10章通过	铜／15
CHAPTER11をクリア	第11章通过	铜／15
CHAPTER12をクリア	第12章通过	铜／15
CHAPTER13をクリア	第13章通过	铜／15
CHAPTER14をクリア	第14章通过	铜／15
CHAPTER15をクリア	第15章通过	铜／15
ゲームクリア	游戏通关	铜／15
2周目突入	开始2周目	铜／15
ユニゾン・アサルト	一次击破2个以上敌人	铜／15
不幸な事故	自己把同伴炸死	铜／15
テラドライバー	从光盘读取1TB数据	银／30
推测バスター	16章支线任务中打倒“推测する老人”	银／30
バーゼル全开放	巴塞尔地图全部开通	银／30
バトルチャレンジ・コンカー	斗技场RK50−3通过	银／30
キング・オブ・チョイポリス	完成隐藏迷宫チョイポリス	银／30
传说のPMF	完成全部任务（包括主线与分支）	金／90
スターダスト・ハンター	斗技场全星级制霸	金／90
2周目クリア	2周目通关	金／90
プラチナ	获得全部其他奖杯	白金奖杯

难点解说

1. シリアル・ショット：要求是达到500HIT，推荐后期完成，在有10个I.S的情况下，使用双手枪不断挑空追击即可完成，用双机枪也可以，但是敌人得选一些体型比较小的，这样容易挑空。

2. ユニゾン・アサルト：要求是同时干掉两个敌人，首先把敌人的外装HP抽干净，然后吸引到一处，接下来只要用高威力的手雷扔一下就能搞定了。

3. 不幸な事故：要求是炸死同伴，这个还是推荐在初期完成，因为初期的HP比较少，后期HP一多反而麻烦。等我方角色的HP快见底时，让他走到怪物面前或油桶面前，之后换角色用手雷扔一下即可。

4. 2周目クリア：一周目通关后选择相同难度继续开始新游戏，这样就会继承等级、道具、武器等等重要的东西，再次打通一次只需要4小时左右，相当简单，不用选择HARD难度。

5. スターダスト・ハンター：这个是最费时间的奖杯／成就，难度倒是不怎么样，要刷满全星级评价还是需要相当大的毅力，而且本作不同于传统RPG游戏，就算打低等级的杂兵也相当费时。

小谈玩后感

老实说，打通一周目时还是很有感触的，这样的系统可以说是目前JRPG中最尖端的代表了，记得当时玩《星之海洋3》时就被游戏的系统所折服，没有想到这种感觉还能在《EOE》中找回来，3A不亏是我欣赏的公司啊。惟一要对游戏的剧情吐槽一下，自己也是看得一知半解，很多剧情上的疑问只能靠等待官方资料了……怎么说呢，稍稍算是一点遗憾吧。同时也期待新的一年中有更多优秀的RPG游戏出现，目前《EOE》仍然继续着，有时间真想打穿10种难度，做到真正意义上的完美。

小提示9 游戏总共有10个难度，其中一些难度的名字也非常有意思。“normal”——普通、“hard”——困难、“advance”——高级、“professional”——专家、“hurt me plenty”——使劲揍我、“ultimate”——终极、“supremacy”——至高、“legendary”——传奇、“mythology”——神话、“zenith”——顶点。



攻略透解 GUIDE THROUGH

文 晴天 美编 NINA

通关时间：主线流程约需25小时。

系列首次复刻的经典之作

职业修炼指引

勇者斗恶龙VI	Square Enix	角色扮演
NDS	ドラゴンクエストVI 幻の大地	日版
	2010年1月28日发售　1人	5800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

“首次复刻”对于很多怀旧的玩家来说都具有非凡的意义，即便游戏的内容并没有发生太多的变化，但它带给我们更多的则是数年前第一次体验这款游戏的执着与感动。“职业系统”作为本作的精髓，对后续作品同样也产生了非常深远的影响，所以在篇幅有限的情况下，本次的系统部分将会对其着重介绍，并略去大多数系列通用的操作，这对于已经经历多次征战的勇士们应该不是什么大问题吧！

基本操作

按键	作用
十字键	人物／光标移动
A	确定／调查／对话
B	取消／同伴对话
X	系统菜单
Y	局部放大地图／商店情报
L/R	旋转视角





庞大的职业系统是本作的一大魅力，而要让不同职业成长的决定性因素就是该职业参加战斗的次数（包括马车内的同伴）。当主线流程发展到击败现实世界的姆多后，前往梦境世界的“ダーマしんでん”（达玛神殿）与上方的主教对话，选择“てんしょくする”可进行转职，选择“いまのしょくをやめる”则是将角色恢复为无职业状态。游戏中的职业共分为基础和上级两大类，不同的职业除了有各自的职业特性（只在转职为该职业时产生作用）和8个熟练度等级外（在菜单的“つよさ”中查看角色会以★后的数字表示），每个等级也对应一个该职业专有的特殊技能，学习后即使转职为其他职业也可以继续使用。另外世界地图的不同区域实际上存在“等级上限”的隐藏数值，即玩家的等级超过该区域的上限等级时，参加战斗将不再累计当前职业的熟练度，因此要想更高速地提升职业熟练度，推荐前往“梦境世界”下方的まじゅつしのとう（魔术师之塔）不断进行战斗即可。



©2010 ARMOR PROJECT／BIRD STUDIO／APTEPIAZZA／SQUARE ENIX All Rights Reserved.



基础职业



せんし（战士）

职业特性	无	熟练度上限	149

HP 和力量成长优秀的近战职业，前期可使用きあいため提高对敌人的伤害，但需要注意一旦将蓄力的角色放进马车，那么下一回合蓄力的效果会消失。后期学会的魔神斩是对付金属系怪物的绝招，非常适合练级。

职业技能

等级	特技	效果
1	–	–
2	きあいため	大幅提升下一回合的攻击力
3	–	–
4	もろばぎり	以牺牲自身 HP 为代价，对敌人造成大伤害
5	しっぷうづき	当前回合最先攻击
6	みなごろし	无视敌我对单体造成大伤害
7	はやぶさぎり	对敌方单体连续攻击两次
8	まじんぎり	有一定几率失败的会心一击

ぶどうか（武道家）

职业特性	会心一击率上升	熟练度上限	199

行动速度比战士更快的近战职业，特技多针对一组敌人，所以前期可以大大缩短杂兵战的时间。终极技能在对付 BOSS 时比较好用，相当于连续四次攻击，但攻击力翻倍魔法产生的作用仍然仅限于第一下攻击。

职业技能

等级	特技	效果
1	あしばらい	让敌单体无法行动一回合
2	まわしげり	对一组敌人造成伤害
3	かまいたち	根据熟练度的高低给予敌方单体伤害
4	みかわしきゃく	提高自身对普通攻击的回避率
5	せいけんづき	有一定几率对敌方单体造成大伤害
6	きゅうしょづき	有一定几率成功的即死攻击
7	ともえなげ	让敌人强制退出战斗
8	ばくれつけん	随机四次攻击

まほうつかい（魔法师）

职业特性	无	熟练度上限	179

由于最大 HP 和防御力都偏低，所以在战斗中很容易被敌人秒杀。后期使用属性魔法对付强力敌人效果并不明显，同时巨大的 MP 消耗也很难通过吸魔来进行及时回复。

职业技能

等级	特技	效果
1	メラミ	敌单体火属性中伤害
	ラリホー	使一组敌人睡眠
2	ギラ	一组敌人火属性小伤害
	マヌーサ	使一组敌人的命中率下降
3	ベギラマ	一组敌人火属性中伤害
	ルーラ	可以传送到曾经到过的地点
4	メダパニ	使一组敌人混乱
	ルカナン	使一组敌人防御力下降
5	イオラ	敌全体火属性中伤害
	リレミト	返回迷宫的入口
6	ヒャダルコ	一组敌人冰属性中伤害
	マホトラ	吸收敌单体的 MP
7	ラリホーマ	使一组敌人沉睡
8	ベギラゴン	一组敌人火属性大伤害
	マホカンタ	反弹魔法攻击

そうりょ（僧侣）

职业特性	无	熟练度上限	159

初期队伍中不可或缺的回复型角色，全体加防的技能由于可以无限叠加，所以在对付物理攻击力较高的敌人时会比较轻松。

职业技能

等级	特技	效果
1	ホイミ	我方单体 HP 小回复
	ニフラム	让敌人强制退出战斗
2	バギ	一组敌人风属性小伤害
	キアリー	解除我方单体的中毒状态
3	スカラ	提升我方单体的防御力
	マホトーン	使一组敌人沉默
4	ベホイミ	我方单体 HP 中回复
	キアリク	解除我方单体的麻痹状态
5	ザキ	使敌单体即死
	スクルト	提升我方全体防御力
6	バギマ	一组敌人风属性中伤害
7	ザラキ	使一组敌人即死
	ベホマ	我方单体 HP 全回复
8	ザオラル	有一定几率复活我方单体

おどりこ（舞者）

职业特性	普通攻击回避率上升	熟练度上限	119

技能效果千奇百怪的搞笑职业，最有利用价值的自然是最后两个高级技能。

职业技能

等级	特技	效果
1	さそうおどり	让敌单体无法行动一回合
2	みかわしきゃく	提高自身对普通攻击的回避率
3	ふしぎなおどり	随机减少敌单体的 MP
4	メダパニダンス	使一组敌人混乱
5	うけながし	将自身受到的伤害随机转移给敌我双方中的一名角色
6	おどりふうじ	使一组敌人无法跳舞
7	マホトラおどり	吸收敌单体的 MP
8	しのおどり	使敌方全体即死

とうぞく（盗贼）

职业特性	额外获得敌人掉落的道具	熟练度上限	139

因为 NDS 版中已经将能够调查的隐藏地点用闪光表示，所以盗贼的技能也显得不再实用。降低遇敌率的技能个人感觉效果不明显，反而增加了被敌人偷袭的几率，一定要慎用。

职业技能

等级	特技	效果
1	すなけむり	使敌方全体命中率下降
2	タカのめ	探测地图附近的村庄或洞穴
3	いしつぶて	对一组敌人造成伤害
4	つきとばし	让敌人强制退出战斗
5	フローミ	探测目前在迷宫中所处的楼层
6	しのびあし	降低遇敌率
7	とうぞくのはな	探测所在楼层还未开启的宝箱
8	レミラーマ	探测画面中能够调查的地点

まものマスタ-（魔物使）

职业特性	战斗开始时敌人有可能处于睡眠状态
熟练度上限	164

NDS 版废除了怪物捕获系统后，连魔物使的名称和特性都被一并更改了，究级技能最大的优势就是不消耗 MP 且为全体攻击，在对付杂兵时非常好用。

职业技能

等级	特技	效果
1	–	–
2	あまいいき	使一组敌人睡眠
3	どくのいき	使一组敌人中毒
4	ひゃくれつなめ	使敌单体的防御力变为 0
5	つめたいいき	敌方全体冰属性伤害
6	かえんのいき	敌方全体火属性伤害
7	やげつくいき	使一组敌人麻痹
8	ドラゴラム	变身为龙发动强力吐息攻击



しょうにん（商人）

职业特性	战斗后获得额外的金钱	熟练度上限	129

能力方面和战士相当，独有的召唤技能对于步步为营的玩家来说是个不错的选择。究级技能虽然威力大，但却会根据玩家的等级扣除一定量的金钱，用得多了反而会陷入买不起好装备的窘境。

职业技能

等级	特技	效果
1	インパス	探测宝箱中的物体
2	ちからため	下一回合大幅提升攻击力
3	あなほり	挖掘地面隐藏的道具或金钱
4	ふしぎなおどり	随机减少敌单体的 MP
5	おたけび	让敌方全体无法行动一回合
6	たいあたり	牺牲自身的 HP 给予敌单体大伤害
7	おおごえ	召唤出最后一次拜访的宿屋或教会
8	ぐんたいよび	随机连续四次攻击

あそびにん（艺人）

职业特性	有一定几率无视玩家的指令行动	熟练度上限	154

又是一个不走寻常路的职业，特殊的回复技能仅限遭遇低等级怪物时使用，但仍然存在很大的风险。究级技能的效果因为不确定，所以使用前最好先存档，不然直接全灭就悲剧了。

职业技能

等级	特技	效果
1	あそび	在战斗中随意玩耍
2	くちぶえ	强制遇敌
3	なめまわし	让敌单体无法行动一回合
4	ぱふぱふ	女性角色使用可让敌单体无法行动一回合，男性角色使用会给予敌单体伤害
5	ねる	完全回复 HP 和 MP，但战斗中会一直处于睡眠状态
6	ひゃくれつなめ	让敌单体的防御力变为 0
7	まねまね	给予敌人与自身受到的伤害数值相等的伤害
8	パルプンテ	不知道会发生什么事情的魔法



名称变化 只要和 SFC 版相比较，细心的玩家就会发现游戏初期的集市村庄名字从“シェーナ”变为了“マルシェ”，这其中的原因可能和“シェーナ”与拥有世界文化遗产的意大利古城锡耶纳重名有关；“サンマリーノ”的女佣名字也从“サンディ”变成了“メラニイ”，具体原因玩过《DQ9》的玩家一定都能猜到。

上级职业

バトルマスタ-（战斗大师）

转职条件	せんし和ぶどうか的熟练度最大
职业特性	有一定几率让敌人的普通攻击无效化
熟练度上限	249
熟练度奖励	ちから +20

毕竟是战士的高级形态，所以技能也是战士的强化版，在对付金属系怪物时会发挥出超强的实力。

职业技能

等级	特技	效果
1	しんくうぎり	敌单体中伤害，对惧怕风属性的敌人有特效
2	ゾンビぎり	敌单体中伤害，对丧尸系敌人有特效
3	うけながし	将自己受到的攻击转移给敌我双方中的任意一名角色
4	さみだれけん	敌全体中伤害
5	とびひざげり	敌单体中伤害，对飞行系敌人有特效
6	ドラゴンぎり	敌单体中伤害，对龙系敌人有特效
7	がんせきおとし	敌全体大伤害
8	メタルぎり	对金属系敌人有特效的攻击

まほうせんし（魔法战士）

转职条件	せんし和まほうつかい的熟练度最大
职业特性	无
熟练度上限	239
熟练度奖励	最大 MP+20

技能方面兼具了战士和魔法师的特点，究级魔法会对游戏中的绝大多数敌人造成很大的伤害。惟一要注意的是其反弹魔法的持续效果会在一定回合后解除，所以必须多注意战斗中的信息提示。

职业技能

等级	特技	效果
1	かえんぎり	敌单体中伤害，对惧怕火属性的敌人有特效
2	バイキルト	使我方单体攻击力变为两倍
3	いなずまぎり	敌单体中伤害，对惧怕雷属性的敌人有特效
4	マホターン	反弹一次魔法伤害
5	マヒャドぎり	敌单体中伤害，对惧怕冰属性的敌人有特效
6	バシルーラ	让敌单体强制退出战斗
7	マグマ	敌方全体火属性中伤害
8	メラゾーマ	敌单体火属性大伤害

パラディン（圣骑士）

转职条件	ぶどうか和そうりょ的熟练度最大
职业特性	普通攻击附带即死效果
熟练度上限	259
熟练度奖励	最大 HP+20

典型的肉盾型职业，技能也多以提升防御力为主，是后期力挽狂澜的关键职业。和贤者搭配是最好的组合，只要算准时机发动技能就能随时保持我方全体处于满血状态。

职业技能

等级	特技	效果
1	みがわり	替指定的同伴承受伤害
2	しんくうは	根据熟练度给予敌方全体伤害
3	すてみ	牺牲自身的 HP 给予敌单体大伤害
4	バギクロス	一组敌人风属性大伤害
5	マジックバリア	减少全体受到的魔法伤害
6	におうだち	替任意同伴承受伤害
7	メガザル	牺牲性命使其他同伴满血复活
8	グランドクロス	一组敌人大伤害，对丧尸系敌人有特效

けんじゃ（贤者）

转职条件	まほうつかい和そうりょ的熟练度最大
职业特性	减少魔法和特技的 MP 消耗
熟练度上限	269
熟练度奖励	最大 MP+20

攻击魔法比魔法师强了一个档次，全体回复魔法也是后期经常会用到的保命技能。召唤精灵的效果会根据玩家自身的等级而改变，等级越高，加入战斗的精灵就越强，但惟一的遗憾是不能分散敌人的火力。

职业技能

等级	特技	效果
1	マホキテ	吸收敌人使用魔法攻击消耗的 MP
2	フバーハ	提升我方全体对火、冰属性的抗性
3	バシルーラ	使敌单体强制退出战斗
	バイキルト	使我方单体攻击力变为两倍
4	つなみ	敌方全体水属性小伤害
	しょうかん	随机召唤精灵加入战斗辅助攻击
5	ベホマラー	我方全体 HP 大回复
	じれれ	低几率敌方全体即死
6	ザオリク	必然复活指定的同伴
	マヒャド	敌方全体冰属性大伤害
7	マジックバリア	减少全体受到的魔法伤害
	メガンテ	牺牲性命使敌人即死
8	イオナズン	敌方全体火属性大伤害
	ザラキーマ	高几率敌方全体即死

レンジャ-（游侠）

转职条件	しょうにん、とうぞく和まもののマスター的熟练度最大
职业特性	战斗中逃跑的成功率上升
熟练度上限	199
熟练度奖励	すばやさ +20

惟一能学会地形伤害无效化魔法的职业，在后期面对强大的龙系敌人时，合理利用反弹技能会起到很好的防御效果。

职业技能

等级	特技	效果
1	トヘロス	不会遭遇比自己等级低的怪物
2	もうどくのきり	让一组敌人中猛毒
3	トラマナ	使特殊地形造成的伤害无效化
4	じひびき	敌方全体土属性小伤害
5	まぶしいひかり	降低敌方全体的命中率
6	だいぼうぎょ	大幅减少敌人对自身造成的伤害
7	ひばしら	敌单体大伤害
8	おいかぜ	反弹火、冰属性的攻击

ス-パ-スタ-（超级明星）

转职条件	おどりこ和あそびにん的熟练度最大
职业特性	不容易成为敌人攻击的目标
熟练度上限	219
熟练度奖励	かつこよさ +15

该职业最大的好处就是拥有不消耗 MP 的全体回复技能，配合后期得到的“けんじゃのいし”（贤者之石）也是一个绝佳的回复手段。

职业技能

等级	特技	效果
1	まぶしいひかり	降低敌方全体的命中率
2	アストロン	两个回合内不会受到任何伤害但也无法行动
3	いなずま	敌方全体雷属性小伤害
4	メガザルダンス	有一定几率牺牲自己复活我方全体
5	ぶきみなひかり	降低一组敌人魔法攻击的威力
6	ハッスルダンス	我方全体 HP 中回复
7	ムーンサルト	敌方全体大伤害
8	せいれいのうた	下一回合有一定几率复活我方全体

ゆうしゃ（勇者）

转职条件	选择主人公时满足バトルマスター、けんじゃ、レンジャー、スーパースター中的任意一个熟练度最大；其他角色需将以上四个职业的熟练度都练到最大
职业特性	每回合最后回复一定量的 HP
熟练度上限	149
熟练度奖励	最大 MP+40

系列一贯的强力职业，能力成长相当平均，后期学会回复技能后更是可以独挡一面。究级技能需要其他同伴配合发动，所以实用性不大，当然追求观赏性的玩家还是值得一看。

职业技能

等级	特技	效果
1	アストロン	两个回合内不会受到任何伤害但也无法行动
2	いてつくはどう	打消敌方全体所有的辅助效果
3	ライデイン	敌方全体雷属性小伤害
4	ギガデイン	一组敌人雷属性大伤害
5	めいそう	自身 HP 大回复
6	ギガスラッシュ	一组敌人雷属性超大伤害
7	ジゴスパーク	敌方全体暗属性大伤害
8	ミナデイン	敌单体超大伤害

ドラゴン（龙）

转职条件	使用 90 个ちいさなメダル（小金币）从“梦境世界”的メダルおうのしろ中交换到“ドラゴンのさとり”
职业特性	战斗的先制攻击率上升
熟练度上限	279
熟练度奖励	ちから +20

整个游戏实至名归的最强职业，除了能力在近战系职业中无人能敌外，对风、火属性攻击也拥有极高的抗性。专有技能由于不需要消费 MP 且为全体攻击，相信也会令其成为所有玩家追求的目标吧！

职业技能

等级	特技	效果
1	ひのいき	敌方全体火属性极小伤害
2	つめたいいき	敌方全体冰属性极小伤害
3	かえんのいき	敌方全体火属性小伤害
4	こおりのいき	敌方全体冰属性小伤害
5	はげしいほのお	敌方全体火属性中伤害
6	こごえるふぶき	敌方全体冰属性中伤害
7	しゃくねつ	敌方全体火属性大伤害
8	かがやくいき	敌方全体光属性大伤害

はぐれメタル（金属泡）

转职条件	通关后前往“梦境世界”アモール北方的洞穴调查 B3F 的闪光点获得“はぐれのさとり”
职业特性	高几率使所有攻击无效化
熟练度上限	299
熟练度奖励	最大 HP+100

表面上看起来很强，但实战中受能力限制很难发挥作用的职业。究级魔法只有在玩家练到很高等级时才能勉强使用一次，如果想连续使用则只能去赌场换一大批“まほうせいすい”（魔法圣水）随身携带才行。

职业技能

等级	特技	效果
1	–	–
2	アストロン	两个回合内不会受到任何伤害但也无法行动
3	–	–
4	ルーラ	可以传送到曾经到过的地点
5	–	–
6	マダンテ	给予敌方全体消费 MP 两倍的伤害
7	ジゴスパーク	敌方全体大伤害
8	ビッグバン	敌方全体超大伤害

穿梭梦想与现实的奇幻之旅

以下的流程部分会使用不同颜色的标题栏区分两个世界的地点，方便玩家快速定位接下来的目的地，而所有事件的选项则在括号中注明，不再进行赘述。游戏前期使用“ルーラ”魔法传送回“ダーマしんでん”（达玛神殿）调查下层的水井可以在两个世界中切换；后期获得“ラーのかがみ”后返回“マーズのやかた”与巫师对话可强化传送魔法，今后再使用“ルーラ”会出现“べつせかいへ”的选项，确认后会直接传送到另一个世界的达玛神殿附近。



1.ライフコッド
2.山肌の道
3.マルシェ
4.レイドック
5.试炼の塔
6.川の抜け道
7.ダーマしんでん
8.北の洞窟
9.ちていまじょう
10.カルカド
11.メダルおうのしろ
12.クリアベール
13.まじゅつしのとう
14.かくとうじょう
15.すれちがいのやかた
16.カルベローナ
17.グレイス
18.ゼニスのしろ



Prologue

在魔王城附近的山崖上，主人公从梦中醒来（はい）与坐在火堆旁的同伴们为最后的战斗进行着准备。从上方的出口离开与米蕾优（ミレーユ）对话召唤出飞龙前往魔王城堡，接着一直沿路前进来到大厅（はい），但主人公一行人很快便被魔王姆多（ムドー）施下魔法，消失得无影无踪。



1.サンマリーノ
2.マーズのやかた
3.梦见の洞窟
4.レイドック
5.アモール
6.月镜の塔
7.ムドーの岛
8.ムドーのしろ
9.モンストル
10.アークボルト
11.旅の洞窟
12.ホルコッタ
13.ホルストック
14.洗礼の洞窟
15.クリアベール
16.运命の壁
17.フォーンじょう
18.ペスカニ
19.シャンボルテの馆
20.海底神殿
21.山肌の道
22.ライフコッド
23.トルッカ
24.グレイス
25.不思议な洞窟
26.マウントスノー
27.氷のほこら
28.氷の洞窟
29.ロンガデセオ
30.谜なるほこら
31.天马の塔
32.ザクソン

梦 ライフコッド

被妹妹塔尼亚（ターニア）叫醒后，出门前往右上方的村长家与村长对话（はい），得知今天会举行传统的祭奠仪式，而主人公的任务就是将村庄的工艺品带到山下的集市去贩卖，然后用获得的资金买回祭奠所必需的精灵之冠。获得重要道具“むらのみんげいひん”（村之工艺品）后，离开村庄往下进入“山肌の道”。



BUG 修正 SFC版的战斗中如果中了降低防御力的魔法，更换装备就能直接消除不利状态，但NDS版不行；SFC版在战斗中逃跑三次一般都会必定逃脱，但NDS版如果遇到强敌有可能五六次都不能跑掉，所以热衷于挑战极限的玩家一定要当心。

山肌の道

从入口经过两个楼梯，场景左侧有三个墓碑的地方，左下角可跳下回收宝箱；从迷宫入口经过第一个楼梯，右下的地图边缘可直接跳下，沿路便可到达山底，返回大地图后继续往下进入新的村庄。

宝箱一览

たびびとのふく
20G
やくそう
こんぼう

梦 マルシェ

与左右两个帐篷中带着面具的NPC对话抬高工艺品的价格，达到480G时再成交（はい）就能用这笔钱更新一下装备。接着与左侧帐篷带着头巾的NPC对话得知他正在贩卖家传的“とうぞくのカギ”（盗贼钥匙），一直选“いいえ”还价到200G买下钥匙，最后前往村庄的宿屋打开被锁住的房间获得“モンスターずかん”（怪物图鉴），在大地图上使用的效果为查看敌人的详细资料。前往村庄右上角的民屋打听制作妖精之冠的工匠下落，然后返回大地图一直往左会看到一个大空洞，进入其中会发现工匠正在悬崖边呼救，但就在救起他的同时（はい），主人公却失手掉入了万丈深渊。

来到新的世界后，进入附近的村庄与村民对话发现所有人的看不见自己，无奈之下只好离开进入右上方的枯井，调查后竟然又回到了自己之前所在的世界。原路返回村庄，前往右上角的民屋找到之前被自己所救的工匠，而他为了报答主人公的救命之恩，决定将“せいれいのかんむり”（精灵之冠）免费相赠，最后沿路返回山上的故乡。



梦 ライフコッド

向村长复命后，回到自己的家中等待夜晚的祭奠仪式开始，而随后精灵会在所有村民面前显灵，并告知主人公是被神选定，有能力改变这个世界的勇者。可以自由行动后，前往村长家表明来意并获得“つうこうじょう”（通行证），出门后在左上角会看到好友兰多向妹妹塔尼亚告白的情景，但却被她婉言拒绝，最后返回自己的家中告诉塔尼亚自己接下来的打算，第二天醒来后勇者的冒险才算是正式开始了。

梦 レイドック

下山从“マルシェ”继续往下来到王都，与城门口的士兵对话了解到国王正在招募勇者讨伐魔王姆多，报名后在教会会遇到一名狂妄自大的壮汉，待集合的钟声响起后便可进入王宫，从二楼的士官长处接受考察报名者实力的任务。返回大地图往下前进，在岔路口走右侧的分支，便可沿路到达目的地“试炼の塔”。



无论是否获得优胜，返回王宫二楼都会得到士官长的认可，而在离开前，他建议主人公去附近找一匹马，接着在大地图往下走一段距离会被之前的壮汉哈桑（ハッサン）叫住，出于对主人公的崇拜，他将主人公视为自己的大哥并加入了冒险队伍。继续往下在岔路口往左，沿路绕到左上方能够进入一片森林，在这里追逐几次野马后，两人商量着使用“前后包抄”的方法驯服了野马。最后返回王宫1F中央的广场将马匹交给马车旁的老人，并在士官长的引荐下见到了国王。而在他的指点下，两人终于确定了下一个目标，那就是找到击败魔王姆必须的“ラーのかがみ”（太阳之镜）。而离开王宫后可以使用马车，它的作用为在战斗中选择“いれかえ”可更换参战的同伴，但仅限于大地图或马车能够进入的迷宫中。

迷你游戏 スライムカーリング

调查宿屋柜台旁的游戏机（史莱姆标志）可进入全新的“史莱姆冰壶”迷你游戏。游戏的基本规则是使用触控笔拉动弹弓将史莱姆弹出去，接着通过触控笔在其前方的两个方框内不停划动以改变其运动轨迹，最终达到每个级别的过关要求即可。惟一让人遗憾的是，所有项目通关后没有任何奖励，完全是让玩家打发时间用的。

支线事件

进入王都居住区的水井，击败宝箱前的怪物可获得“おばさんの指轮”，将它交给水井旁的妇人可获得“ちかなのたね”（力量种子）的奖励。

试炼の塔

塔里的路线并不复杂，如果想获得优胜，在3F和塔顶会遭遇两次强制战斗，胜利后调查宝箱获得“くじけぬこころ”（不屈的心）；4F左侧的门是上楼的正确路线，如果进入了其他的门或在比赛中途离开迷宫，那么任务道具就会被哈桑抢走，但可避免塔顶的强制战斗。



BOSS ①

とうのへいたい

战斗中要随时保持自己的HP在15以上，如果看到敌人使用“ちからため”的提示，下一回合一定要使用“ぼうぎょ”指令来减轻自己受到的伤害，不然很有可能被秒杀。

BOSS ②

ネルソン

对付他的战术和前一个敌人一样，提前防御住蓄力攻击就没有太大威胁。由于他的防御力较高，使用魔法“ルカニ”降低其防御力可以大大缩短战斗的时间。

宝箱一览

キメラのつばさ
130G
ちいさなメダル
きんのゆびわ
やくそう



梦 ダーマしんでん

离开王都往左上方前进，经过关卡后再一路向右可先进入教会修整一下，接着往左下来到一间民屋。与此处的主人对话答应帮他搭房子（いいえ、はい），完工后他会告诉两人达玛神殿就在大陆的另一侧，然后返回大地图根据他提供的情况，在大陆右侧被森林包围的沙地中按A键调查就会发现隐藏的海底通道。通过这里继续往右下角前进会发现这里只有一个和之前很相似的大空洞，即然之前已经掉下去过一次，而且并没有因此而丧命，那么现在也继续硬着头皮上吧！

着陆后附近会看到有一片废墟，进入其中搜寻一番后没有发现任何有价值的东西，纳闷的两人只好往地图左下角前进，来到位于海边的港口小镇。

川の抜け道

一条直线通到底的迷宫，不要忘记回收分岔路尽头的宝箱。

宝箱一览

せいどうのたて
270G

实 サンマリーノ

从教会旁的路口往上沿路来到港口，在左下角会看到镇长的儿子正在向自己家里的女仆求婚，但碍于两人目前的主仆关系，女仆并没有答应他的要求，不过这一幕还是被一直暗恋镇长儿子的富家女躲在角落里一览无余。前往教会左下方的镇长家找到女仆，随后她会前往二楼打扫主人的房间，而就在这个空档，一心使坏的富家女偷偷溜进了镇长家，趁四下没人朝正在准备的狗粮里放了一些莫名其妙的东西，直接导致最后镇长家的小狗中毒身亡，让爱狗心切的镇长将女仆以“投毒者”的罪名关进了监狱里。

想帮助女仆洗脱罪名的两人由于无法被其他人看到，只能继续在镇上寻找其他的方法。之后前往港口左侧的乘船点会遇到米蕾优，而她和这个世界的其他人不同，一眼就看到了两人，并且说已经寻找主人公很久了，如果想知道事情的真相就必须跟她去一个地方。

赌场

利用港口上方的楼梯可以进入赌场，而对于前期资金有限的玩家来说，建议先向左侧的兔女郎换取 100 个左右的代币，然后去玩右侧只需要 1 个代币的老虎机，当累计到 3000 左右的代币时，就可以转而挑战赌场中间需要 100 代币的老虎机，活用 S/L 大法可从右侧的女性处交换到不少强力道具。

交换道具	代币
まほうのせいすい	200
きぬのタキシード	500
せかいじゅのは	1000
ドラゴンシールド	2000
プラチナメイル	3500
メガンテのうでわ	5000

实 マ-ズのやかた



在她的带领下来到离城镇不远的小屋中，在这里两人见到了伟大的占卜师玛兹（マ－ズ），其实她在很早以前就已经预见了主人公的遭遇，所以才会派米蕾优在城镇等待两人的出现。接着她会准备让这个世界的人也能看到主人公，并命令米蕾优和两人一起去南边的洞穴找到拥有这种神奇魔力的梦见水滴，离开这里前不要忘记拿取柜子中的“ほしのかけら”。

成功拿到水滴后，返回与玛兹对话成为正常人所能看到的状态，同时米蕾优也提出了想和两人共同拯救世界的要求，加入了队伍。返回港口都市先去镇长家的二楼把投毒事件的真相告诉镇长的儿子，他在感谢主人公后终于决定和女仆私奔，接着前往港口的乘船点花 150G 买到船票，最后与栈桥前的水手对话出发前往新的大陆。

梦见の洞窟

攻略此处时米蕾优会作为临时同伴加入，但战斗中不受玩家的控制，所以当我方 HP 较低时不要将全部的加血希望寄托在她身上，否则很有可能造成无法挽回的损失。另外如果玩家的运气够好，在这里也会遇到系列的经典怪物金属史莱姆（メタルスライム），不过为了后期练职业熟练度更方便，不建议利用它将等级提升得过高。最后来到迷宫的尽头进行 BOSS 战，获得“ゆめみのしずく”（梦见水滴）。

BOSS ブラディ-ボ

敌人除了攻击力较高外没有什么特点，比较讨巧的战术是在战斗中使用之前获得的“ほしのかけら”令其陷入混乱，这样它基本上没有出手就会被击败。

宝箱一览

キメラのつばさ
230G
まもりのたね
ブロンズナイフ
けがわのマント

实 レイドック

进入王都与很多人对话会发现他们把主人公误认为了王子，而为了打听进一步的情报，在防具店购买“きぞくのふく”（贵族服饰）给主人公装备，接着与王宫门口的士兵对话就能成功混进王宫。在 1F 利用左上角的楼梯前往地下牢与犯人对话（需等他移动到门前），然后上楼走右侧的分支与楼梯口的士兵对话进入国王的房间，最后与左侧的侍女对话得知国王和王后已经昏睡了很长的时间，而独自讨伐魔王的王子到现在也没有回来。原路返回会在大厅遇到趁机为非作歹的大臣，此时不管选择哪一项都会被逐出王宫，现在只能寻找其他的方法打探太阳之镜的下落。

实 アモ-ル



返回大地图往左侧前进发现新的村庄，进入其中与所有的村民对话了解到这里的水拥有神奇的魔力，可以治疗各种各样的疾病，以至于慕名而来的人将村庄的旅店都住满了，无奈的众人最后只能进入教会向老婆婆吉娜（ジ－ナ）借宿一宿。第二天醒来后，离开教会会发现原本清澈的泉水竟然被鲜血染红了，事不宜迟立即赶往地图上方的洞穴，发现入口处一名叫吉娜的女子正在清洗自己的宝剑，但却无论如何也洗不掉上面的血渍。继续探索洞穴，在最深处击败敌人救下伊利亚（イリア）后，带他返回入口让吉娜恢复神智，最后为了表示感谢，他将饰品“はやてのリング”赠送给众人，返回村庄再次进入教会休息。

第二天醒来后，一名老人来到教会找吉娜婆婆，而就在两人的目光交会时，他们很快就认出了对方，原来这名老人正是年老的伊利亚，看来众人之前在梦中做的事情似乎改变了现实中的情况。之后在得知众人正在寻找太阳之镜时，吉娜婆婆拿出了自己多年前和伊利亚一起在洞穴中找到的宝藏，一把能够开启月镜之塔的钥匙，接着返回王都往地图左上方前进来到存放太阳之镜的迷宫，解除所有的封印后，进入落下的房间找到寻觅已久的“ラ－のかがみ”。

北の洞窟



从 B2F 左上角的楼梯前往 B3F，接着利用右侧从上往下数第二根浮木移动到新的平台，再继续利用左侧的浮木往下便可沿路到达最深处。如果想回收所有的宝箱，所有的楼梯和浮木则都需要走一遍。

BOSS ホラ-ビ-スト

敌人的特技能让我方角色陷入混乱，所以要想避免造成重大伤亡，战斗一开始就使用魔法“スカラ”增加回复型角色的防御力，待到异常状态解除后再全力猛攻。

宝箱一览

いのちのきのみ
うつくしそう
やいばのブーメラン
410G
ふしぎなきのみ
ちいさなメダル
てつのツメ
まほうのせいすい

月镜の塔



1F 调查最左侧的镜子会发现新的通路，之后进入右侧的高塔会遇到和主人公之前一样，没有实体化的少女芭芭拉（バ－バラ），上前对话得知原来她也是来这里寻找太阳之镜的，接着对其使用“ゆめみのしずく”让她和大家一起行动。来到塔顶调查机关打开左侧高塔的门，然后从反方向将两个水晶球推出镜子反射的范围破坏掉。左侧高塔也是如法炮制，惟一需要注意 5F 必须调查镜子中与楼梯相对的地方才会发现通路。

宝箱一览

てつのむねあて
200G
ちからのたね
すばやさのたね



梦 レイドック

带着太阳之镜利用“ダ－マしんでん”下层的水井返回梦境世界，前往王都交给国王，入夜后在士官长的陪同下使用太阳之镜恢复了国王的真身，发现他竟然是现实世界的王妃谢拉（シェ－ラ），并得知梦境世界的魔王姆多其实正是现实世界的国王在梦中制造出来的。第二天王妃会和众人一起行动，返回大地图通过右下方的关卡进入右侧被毒沼包围的魔王洞穴。

击败魔王后使用“ラ－のかがみ”让国王现出了真身，同时士官长带着护卫队也赶到，立即护送国王和王妃返回王宫，而国王在临走前告诉众人一定要去王宫找他。返回王都与上层的大臣对话发现国王根本就没有回来，下楼后众人在芭芭拉的提点下明白了国王真正的意图，立即使用传送魔法快速前往现实世界的王都。

锻造装备 在ロンガデセオ从酒场后方绕到村庄的左上方，在老者下方正对的房屋中从左侧的门进入与柜台的男子对话可以消费一定金钱锻造装备。锻造装备后其本身的防御性能不会发生变化，但会增加魅力值，通常情况下同一装备只能锻造一次。

ちていまじょう

沿路进入宫殿后，先从右下角的楼梯下楼，调查左右两侧的两个机关，接着返回上层调查四扇天窗，让阳光照到下层，这样从左下角的入口进入房间就能看清楚大部分道路。先沿着左侧的道路前进，迂回到右下角进入下方中间的楼梯打开最后一扇天窗，最后来到深处与魔王进行 BOSS 战。



BOSS

ムドー

因为只是幻象，所以魔王的实力并不强，只要及时回复其全体攻击造成的伤害即可，必要时也可以使用降低防御力的魔法提高攻击效率。

宝箱一览

ふしぎなきのみ
てつかぶと
まほうのせいすい
おどりこのふく

实 レイドック

回到这里正准备进入王宫的众人差点被当成冒充王子的刁民给抓了起来，不过好在国王及时出面才解除了误会。之后在二楼左侧的城墙上找到刚从噩梦中醒来的国王，他恳求众人尽快消灭现实世界中的魔王，而作为勇者的主人公自然毫不犹豫地答应了下来。不过要想到达魔王位于海上的城堡并没有那么简单，现在的首要任务是拿着“おうのしょじょう”（国王的书信）去北边的肯特族借艘海船。

实 ゲントの村

返回大地图通过正上方的关所后，往右上方前进到达新的村庄。进入左上方的房间与族长对话表明来意，但由于目前神之船已经被封印，所以他也无能为力。就在众人准备离开时，



村长的儿子查莫罗（チャモロ）突然出现阻止了众人，他声称自己得到了神的指示，拥有解除神之船封印的能力，但惟一的条件就是众人必须带上他一起讨伐魔王。

查莫罗加入后，带着他来到上方的神殿解除封印，接着会自动前往魔王的岛屿，下船时芭芭拉会暂时脱离队伍。穿过溶岩洞穴到达山顶，这里的场景和游戏一开始非常相似，切换场景与米蕾优对话召唤飞龙潜入魔王城，而在最后的大厅击败魔王后，返回王都向国王复命会举行盛大的庆祝典礼，不过我们的冒险并没有因此而划上句号。

ムドーの島

前进时要注意在岩浆地形上移动会不断地减少 HP，而为了保存我方的战斗力，在战斗中选择“どうぐ”使用查莫罗的初始武器“ゲントのつえ”，可以不消耗 MP 达到我方单体 HP 中回复的效果。迷宫中出现的敌人“マッドロン”会使用即死魔法，所以必须列为优先消灭的对象，或使用魔法“マホトーン”封印它的魔法以确保万无一失。



宝箱一览

チェーンクロス
1150G
はがねのよろい
ひとくいばこ
いのちのきのみ
まほうのせいすい



ムドーのしろ

这里的路线和第一次进入时相同，之前一些无法打开的门也可以自由通行了。在前往大厅的楼梯口会发现和哈桑一模一样的石像，调查后哈桑会和它进行融合并恢复所有的记忆，同时学会特技“せいけんづき”。从场景的左右两侧上楼能找到不少宝箱，尤其是右侧上层的“ほのおのツメ”必须要拿到，而调查中途堵路的石像会触发强制战斗，注意及时回复 HP 并不难获胜。再次进入最后的大厅会发生非常熟悉的一幕，不过这次由于有太阳之镜的帮助，魔王的阴谋并没有得逞，恼羞成怒的他会和众人进行二连战。



BOSS

ムドー

第一战姆多会不时地召唤一些杂兵来辅助攻击，事先使用魔法提升防御力后，建议先集中攻击姆多，最后再解决杂兵；第二战姆多会频繁使用全体攻击技能，建议将查莫罗的法杖交换给其他同伴，这样配合米蕾优、查莫罗自身的回复魔法，要挺过猛烈的攻势会轻松许多。利用回复的间隙进攻时，除了哈桑的特技，战斗中使用“ほのおのツメ”会有单体火属性中伤害的效果，对于快速削减敌人的 HP 很有帮助。



宝箱一览

てつかめん
1800G
アモールのみず
ほのおのツメ

实 モンストル

第二天醒来后王妃猜测主人公有可能就是自己的儿子，或许找到所谓的“真身”就有可能令其恢复记忆，接着返回大地图可以自由在现实世界使用海船到处探索了，但在这之前一定不要忘记返回梦境世界的“ダーマしんでん”将所有角色转职。从“サンマリーノ”乘船往正上方前进，利用礁石左侧的缺口上岸，沿路往上到达新的村庄。与村里的 NPC 对话会了解到村子之所以有现在的和平，全都是勇者阿莫斯（アモス）的功劳，但自从阿莫斯与来犯的怪物交战后就患上了一种奇怪的疾病，搞得夜晚所有村民都只能选择闭门不出。进入左上的民屋与躺在床上的阿莫斯对话，之后为了调查事件的真相，众人决定在宿屋（いいえ、はい）等待夜幕降临。

入夜后，径直上楼会看到村庄中间出现了一个怪物，跳下去与其发生强制战斗，轻松搞定后让其现出真身，原来村民们口中所提高的怪病，就是阿莫斯在夜晚会变成一只残暴不堪的怪物。第二天与村子入口左侧民屋中的老婆婆对话得知治疗阿莫斯的方法，之后直到完成接下来的迷宫为止，一定要切记不能与阿莫斯对话，如果将事情的真相（はい）告诉他，那么他会从此离开村庄，再也无法成为同伴。返回大地图前往右上方的山脉，一路来到山顶调查树苗会得到提示，接着只要在树苗附近的地面按 A 键调查就会获得“りせいのタネ”（理性种子），最后返回村庄与阿莫斯对话让其服下种子，而为了不再给村民带来困扰，他决定和主人公一起行动，继续自己作为勇者的义务。



支线事件①

返回梦境世界，从“マルシェ”左侧的大空洞跳下去再次来到现实世界的“トルッカ”，进入村长家与村长对话会得知他的女儿被绑架了，而绑匪留下了一张纸条，要求他带着 5000G 去北边的小屋赎人。答应帮忙后，返回大地图进入右上方的小屋，与民屋外的绑匪对话承认自己是村长派来的使者，接着他们会要求主角交出 5000G 赎金，只要不给就会触发强制战斗，之后根据此场战斗的结果会获得不同的奖励。

被绑匪全灭

选择“はい”立即获得5000G，之后返回村庄与村长对话还能获得“いのちのきのみ”的奖励

选择“いいえ”返回村庄与村长对话可获得“いのちのきのみ”、“いのりのゆびわ”的奖励

击败绑匪

选择“はい”立即获得5000G的奖励

选择“いいえ”返回村庄与村长对话可获得“いのちのきのみ”的奖励

支线事件②



返回梦境世界的“ライフコッド”调查武器屋闪闪发光的铠甲，花7000G可以买到强力防具“せいれいのよろい”，装备后的效果为减少战斗中敌人使用魔法所造成的伤害。

实 ア-クボルト

返回之前的登陆点，从礁石右侧的缺口上岸往右前进可发现新的城堡。与城堡门口的士兵得知国王正在召集战士讨伐附近洞穴中的怪物，如果谁能完成这项任务，就能获得国宝“雷光剑”的奖励。再次与士兵对话触发两次强制战斗，胜利后才会准许进入城堡的最上层晋见国王，而在正式接受这项任务前，不放心的国王还是希望再试探一下主人公一行人的实力，接着从大厅出来沿着左侧的城墙往下进入练兵场与士官长进行BOSS战。胜利后回到大厅与国王和大臣对话拿到装怪物尸体的棺材，就可以返回大地图朝战胜士兵长后国王非常满意，回到国王的房间与国王对话后再找大臣借棺材，之后就可以朝左上方的洞穴前进了。

进入洞穴在最深处会看到特利（テリー）与巨龙的大战，之后返回城堡与国王对话，虽然没能拿到奖励，不过国王已经派人重新开始了洞穴的挖掘工作，而再次返回洞穴中发生强制战斗的地点，走右侧的分支可来到大陆的另一侧。

BOSS ブラスト

敌人的攻击对于魔法型角色威胁很大，建议先一直使用魔法“スクルト”提升我方全体的防御力，再转而使用魔法“ルカニ”降低其防御快速解决。

旅の洞窟



前进的途中会遭遇强制战斗，但敌人的能力不高，很快便能解决。另外在最深处附近调查未孵化的蛋也会触发强制战斗，如果实力不足最好将它们忽略掉。

宝箱一览

まもりのたね
580G
バトルアックス



梦 カルカド

从洞穴出来往左上会看到连接两个世界的楼梯，而右侧的三个民屋中可以搜刮到一些东西，尤其是容易忽略的“ちいさなメダル”（小徽章）不要遗漏了。利用楼梯来到梦境世界，往下前进穿过左侧的洞穴来到新的村庄，与这里所有的村民交谈后发现所有人都向往着一个名叫“幸福国度”的地方，而且据说入夜后村庄附近的海面上还会出现一座浮游岛，带领大家去到那里。

与武器店、左侧民屋、教会、右下民屋、水井中的NPC对话后会切换到夜晚，返回大地图往左侧前进会在大陆的尽头发现一个类似岛屿的漂浮物。进入其中先与掌舵的水手对话启航，接着进入浮游岛内部与吧台旁边的商人对话，酒醒后众人会被怪物带到它们集会的地方，而它们的真正目的就是利用村民们的贪婪，将很多人骗到这里供自己奴役。实在看不下去的主人公与领头的怪物展开BOSS战，胜利后徽章王的灵魂得到了解放，同时在梦境世界主人公可以自由驾驶浮游岛进行探索（按A键可进入浮游岛内部），“マルシェ”左侧最初的大空洞也出现了新的建筑“メダルおうのしろ”，在这里与徽章王对话可使用“ちいさなメダル”交换各种珍贵的道具。

交换道具	小徽章
てんばつのつえ	15
ちからのルビー	25
プラチナソード	30
きせきのつるぎ	40
ときのすな	50
しんぴのよろい	60
メタルキングヘルム	70
ふしぎなボレロ	80
ドラゴンのさとり	90
エッチなしたぎ	100

BOSS ジャミラス



敌人的单体攻击威力较大，需要尽可能多地提升防御力才能顺利挺过去。其偶尔发动的全体攻击只要注意及时回复也不难应对。

实 ホルストック

传送到“レイドック”在右侧乘坐浮游岛，往右下航行会看到一片群岛，利用中心岛屿的楼梯前往现实世界。在地图右下前进通过关卡可以在下方的村庄补给一下，接着进入左边的城堡与上层的国王对话得知他正在为王子接受继承王位的洗礼仪式而发愁，答应帮忙后首要任务就是先找到王子。返回1F从左上角的楼梯进入地下通道，接着从左侧的楼梯来到王子的房间发现王子不在，与这里的小男孩对话得知胆小的王子已经躲了起来，返回1F大厅在右侧调查木桶找到王子，最后和他一起晋见国王。



离开城堡没走几步，胆小的王子又趁机溜得无影无踪，马上返回王宫的地下通道，从下方的出口离开在山崖边再次找到王子，这下无奈的他只好跟着众人前往洗礼洞穴接受考验。返回大地图往下进入洞穴，不过刚一进去没一会儿王子又趁大家不注意溜走了，这次要传送到“ホルコッタ”在左上方的民屋中才能找到他。最后在洞穴最深处完成仪式后，返回与国王对话会举行庆祝宴会，而为了表示对主人公的感谢，国王将“まほうのカギ”（魔法钥匙）相赠，利用它来到王子房间的外侧，与史莱姆骑士对话（はい）收得第一名怪物同伴ピエール。

洗礼の洞窟



迷宫第一层与守门的敌人进行强制战斗后王子会逃跑，在宝箱附近找到他才能继续深入；第二层的情况类似，王子会躲在入口正上方的钟乳石下；第三层王子不会逃跑，进入最后的房间即可完成洗礼仪式。

BOSS ① しれんその1

敌人会频繁地给我方附加混乱状态，事先提升防御力才能确保万无一失。

BOSS ③ しれんその2

战斗中敌人会一直集中攻击我方的一名同伴，如果看到其蓄力必须要防御才能挺过下一轮攻击。

BOSS ② しれんその3

敌人偶尔会使用特技封印我方的魔法，所以多准备一些回复道具，解决它只是时间的问题。

宝箱一览

チェーンクロス
ちいさなメダル
ちいさなメダル
てつのむねあて

选美夺冠 选美比赛最有用的奖品就是RANK7的“けんじゃのいし”，它在战斗中使用的效果为我方全体HP中回复。要想赢得这场只能由怪物同伴参加的比赛，只要收集齐一套“プラチナ”的装备让ピエール装备上即可，当然如果还有困难那就多花一些钱将这套装备再锻造一下吧。

实 クリアベール

返回大地图进入左下方的水井，调查后再次来到梦境世界，与右下方村庄中的村民对话得知这里流行着一个关于“飞床”的传说，接着往左下方前进利用阶梯回到现实世界，现实中的相同村庄位于右上方。

与教堂里的夫妇对话，原来他们的儿子在不久前夭折了，而他生前一直有个愿望是获得一枚勇气徽章，希望主人公能够替他完成。离开村庄进入地图上方的命运之壁，对山顶的巨石使用“おうごんのつるはし”（黄金锄头）得到重要道具“ゆうきのかけら”（勇气碎片）。将其交给村庄右上方民屋中的男子，随后在睡梦中他们的儿子会出现并感谢主人公为自己所作的一切，同时主人公身下的床似乎也像拥有了魔力一般，可以在空中自由飞行了（飞床在飞行时无法越过森林、山丘等地形，且只能在空地上按 A 键降落）。



运命の壁

在山脚下先利用左边的锁链一路往上，在一个横向移动的区域会看到上方有一个单独的洞口，接着绕到上方的平行区域，在靠近中间的部分找↓掉到洞口，进入其中调查宝箱可获得黄金锄头。之后返回山底沿着右边的锁链往上，保证每次都掉落到新的洞口就能沿路破坏挡路的岩石前往山顶。



宝箱一览

いのちのきのみ
350G
ちいさなメダル

实 フォーンじょう

乘坐飞床返回梦境世界的“クリアベール”，在武器店后方的台阶边缘会发现一只史莱姆，与其对话（はい、はい）收得第二个怪物同伴ホイミン，而飞到“アモール”正下方的大陆，进入其中的水井可前往现实世界。往右下方前进来到新的城堡，在大厅与大臣对话得知国王一直迷恋着镜中的女子，并且一直坚信她是真实存在的，接着来到地下中央的房间会正好撞见准备离开的国王，最后返回大厅将持有太阳之镜的情报告诉国王，他便会主动带众人前往存放镜子的房间，希望验证自己一直坚持的想法，对镜子使用“ラーのかがみ”后会看到女子身后有一个魔物的影子，这也正好与史书记载的故事相同，出发前国王将暗之魔术师的住所和开门的密语告诉了众人。



前往梦境世界，乘坐飞床来到地图下方的沙漠区域就能看到魔术师之塔，在入口打开菜单使用“じゅもん”中的“インパス”可以顺利开门。在塔顶击败 BOSS 后，返回现实世界的城堡向国王复命，并成功救出了受到诅咒的女子，高兴不已的国王随后决定立即娶她为妻，而作为回报，他也将珍贵的“すいもんのカギ”（水门钥匙）送给了主人公。

梦告白

乘坐飞床前往梦境世界左下角的大陆会发现新地点“すれちがいのやかた”，进入其中与柜台左侧的女性对话可以进行新增的“梦告白”。首先玩家需要选择“梦告白をへんこう”按顺序选择自己的形象、出生地、性格、职业、自我评价等信息，确认后可输入希望和别人交流的文字，接着确定登场的舞台（通过调查各个村庄的书架获得），最后选择“すれちがい通信”就能与其他玩家联机交换了。另外随着联机次数的增加，地下的楼层会依次开放，从而收得两名史莱姆同伴ベホマン、はぐりん，当然没有条件的玩家也不用担心，通关后再次返回这里可以无需联机直接找到它们成为同伴。



支线事件

乘坐飞床前往梦境世界的“アモール”，在教堂前会看到两个小孩在找宝藏，接着调查教堂正门正下方所对的堤坝边缘会出现“没有价值的东西”的提示，最后返回现实世界的“アモール”调查相同的地点可获得饰品“ほしふるのうでわ”。

まじゅつしのとう

1F 正确的上楼路线是左下的楼梯，走其他路线可以回收其余的宝箱。

宝箱一览

ちいさなメダル
1300G
まほうのせいすい

BOSS ミラルゴ

敌人的实力看似很强，但是只要看到他使用魔法“マホターン”，就及时用“ニフラム”来抵消，运气够好的话，他便会一直执着于给自己增加有利状态，让我方有更多的进攻机会。一段时间后他有可能会召唤神灯巨人辅助攻击，如果不想分散攻击力，可以使用“ほしのかけら”令其混乱，这样要对付 BOSS 就更轻松了。



实 ペスカニ

传送到“サンマリーノ”乘船往“フォーンじょう”所在的方向前进可以打开水门，接着继续往左侧的大陆航行会发现一个礁石的缺口，上岸后进入旁边的村庄。与特产品店（鱼型标记）的老板对话两次他会出去送货，接着前往村庄下方入口附近的民屋找到鱼



老板，出门口会看到刚刚买鱼的人鬼鬼祟祟地进入了村庄左上方的洞穴。

尾随其后进入洞穴，移动时要注意和神秘男子保持距离，尽量找死角藏身，确认男子已经回头张望后再继续前进。来到洞穴的尽头，调查男子刚刚触摸开关的地方发现隐藏通道，进入其中会发现男子正在和一名人鱼会面，答应不泄漏这个秘密后（いいえ），男子会恳求主人公将受伤的人鱼送回她的家乡。最后按照约定乘船进入“サンマリーノ”正上方不远处的特殊礁石群，看到妹妹平安返回的女子将“マーメイドハープ”（人鱼竖琴）送给了主人公，在乘船的情况下使用它可以潜入海底进行探索，一些原本有礁石阻挡的区域也可以潜入海底顺利绕过。

支线事件①

乘船绕过“ダーマしんでん”上方的礁石群，从大陆的另一侧进入其下方孤岛中的水井，这里会出售很多高级装备和道具，如果金钱不够的话，去“サンマリーノ”赌场刷一些代币换成“きぬのタキシード”出售便可快速致富。

支线事件②

潜入海底进入“海底沉船”可以找到“さいごのカギ”（最后的钥匙），使用它可以打开整个游戏中所有被锁住的门，一些以前错过的宝箱一定要记得回收。

支线事件③

进入“レイドック”海底附近的地下水道和“アークボルト”所在大陆左侧海底的迷宫可以收集到不少装备，不过后者守护宝箱的敌人很强，建议后期拥有足够的实力后再挑战。

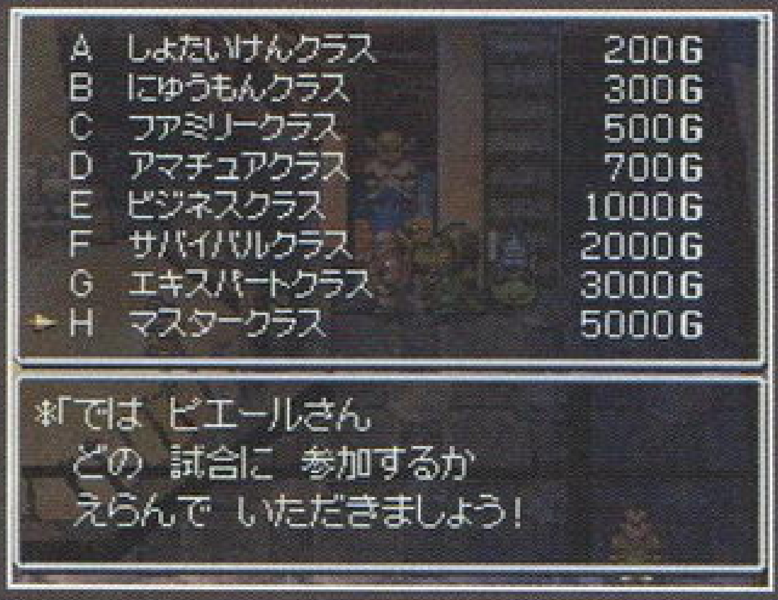
支线事件④

进入“ゲントの村”海底的洞穴，与命名神对话选择“なまえをかえる”可改变任意角色的名字，“もとのなまえにもどす”可恢复角色默认的名字。





支线事件⑤



潜入海底绕到“アモール”所在大陆的左侧，上岸调查祠堂内的水井前往梦境世界，接着往下进入新的祠堂，踩下机关打开外面的水门，最后乘坐飞床可进入上方岛屿中的“かくとうじょう”。下楼与右侧柜台的男子对话可以派出队伍中的史莱姆同伴参加不同级别的比赛，但实际战斗中玩家并不能下达指令，所以史莱姆同伴自身的能力很重要，而且强烈推荐出战前将“ゲントのつえ”放入它的包裹中。最后赢得H级别的比赛可以让史莱姆ルーキー成为同伴。

级别	奖励物品
A	かぜのぼうし
B	やいばのブーメラン
C	どくばり
D	スライムアーマー
E	こおりのやいば
F	キラーピアス
G	メタルギングのたて
H	ドラゴンのさとり

支线事件⑥

先乘船到地图左上方的岛屿，在被群山围住的城堡附近潜入海底会发现隐藏道路，在尽头浮上水面上岸到达“シャンボルテの馆”。下楼与门口的接待员对话（はい）可以报名参加“选美比赛”，接着进入左上方的准备室与待应对话选择“さんかする”可派一名同伴出赛。这里的比赛共分为8个等级，且只能循序渐进地挑战，每个等级只有超过规定的魅力值（かっこよさ）才能获胜，而要提升魅力除了提升人物等级外，转职为艺人、舞者等职业再配合特定的装备也有不错的效果。比赛中轮到自己时，需要从出发点走完T台再回到原点才会宣布成绩，最后获得RANK7的优胜再返回上



层与吧台前的史莱姆对话可令キングス成为同伴。

级别	必要魅力	奖励物品
1	180	シルバートレイ
2	200	おしゃれなバンダナ
3	220	きれいなじゅうたん
4	250	ガラスのくつ
5	280	プラチナヘッド
6	310	ひかりのドレス
7	260	けんじゃのいし
8	360	しあわせのぼうし

梦 カルベローナ

传送到“フォーンじょう”在下方乘船并潜入海底会发现一个宫殿，在最深处击败BOSS后可解除魔法都市的封印。接着返回梦境世界，乘坐飞床在“まじゅつしのとう”左下角的小岛上发现新的城市，进入其中记得在系统菜单的“さくせん”→“ならびかえ”中将芭芭拉编入队伍中，然后从中间建筑绕到左上方的民居内让其使用“すなのうつわ”可见到长老并学会究极魔法“マダンテ”。进入村庄左侧的民居与老爷爷对话得知他可以制作有神奇魔力的飞毯，但是目前还缺少一件材质足够好的毯子。事不宜迟立即前往现实世界的“シャンボルテの馆”参加选美比赛，只要将RANK3的奖品交给他就能获得“まほうのじゅうたん”（魔法飞毯），它可以在两个世界作为道具使用，效果和梦境世界的飞床相同。



宝箱一览

ちいさなメダル
270G
かしこさのたね
うつくしそう
マジカルスカート
ピンクパール
すなのうつわ
ちいさなメダル

海底神殿

迷宫中的部分区域由于有水流覆盖无法通过，必须沿路踩下机关放水才能继续深入。在最深处附近的宝箱中可以获得“すなのうつわ”（砂之器），它是触发后续剧情的关键道具，一定不要忘记拿取。

BOSS グラコス



敌人主要以全体冰属性攻击为主，所以队伍中有贤者的话，战斗一开始就使用魔法“フバーハ”就能大大减少我方受到的伤害。其偶尔发动的物理攻击对于魔法型角色还是很有威胁性，尽量提升全体的防御力才能确保无后顾之忧。

实 ライフコッド

以下的流程中需要收集四件传说装备，虽然它们本身没有顺序限制，但是传说之剑只有在获得其他三件传说装备的情况下才能完全修复，因此建议放到最后再完成。

传送到“トルッカ”乘船往右方大陆前进，上岸后往上通过山路进入现实中的“ライフコッド”，中途会遇到一名和主人公长得一模一样的人。回到自己家中与妹妹塔尼亚碰面，然后再去村长家找村长会触发合体事件，不过就在这时主人公的实体却因为害怕而溜走了。返回上山的山路从入口右下角的山崖掉下去，进入山洞找到实体，而就在两人争执不下的时候却传来了村庄遭受袭击的消息。返回村庄将所有的敌人消灭掉（可以在教会进行回复），接着在自己家中与实体对话完成合体并学会新技能“ライディン”，最后只要在战斗中一直使用就能轻松击败最后出现的怪物头领。解除危机后，传送到“レイドック”与王宫门口的士官长对话恢复了主人公王子的身分，庆祝宴会时根据占卜师的提示，在王宫中调查6个闪光点找回自己的记忆，第二天与国王对话获得第一件传说装备“セバスのかぶと”。



山肌の道

此处的宝箱位置和梦境世界的相同，全部探索一遍才能避免遗漏。

宝箱一览

880G
ちいさなメダル
うつくしそう
ちいさなメダル



实 グレイス

乘船前往地图左下角的大陆，上岸后再使用魔法飞毯可进入废弃的城堡调查水井到达梦境世界。被士兵强行带回城堡后，在上层与国王对话得知他正在准备召唤仪式，接着从左侧上楼与仪式房间前的守卫对话，再前往城堡右下角的厨房从女性NPC处拿“ぎしきのそなえもの”（仪式供品）给他，最后与国王对话正式开始仪式，但却没想到其召唤出的恶魔将整个国家夷为了平地。

逃出城堡后自动返回现实世界，而前往之前情节中看到的暗道处使用“おうごんのつるはし”可进入地下室，最后调查士官长尸体得到第二件传说装备“オルゴーのよろい”。另外在获得传说装备前，再次利用水井前往梦境世界，能够在国王进行仪式前如法炮制进入地下室，搜刮到一些不错的道具。

不思议な洞窟

传送到“アモール”坐船从下方绕到右侧的洞穴，在B1F需要按照上、右、上、左、下的顺序通过；B2F则要调查雕像下方正对的拐角处才能发现楼梯；B3F先下楼三次再上楼两次，这样区域下方就会出现新的通道，到达尽头的祭坛调查宝箱获得第三件传说装备“スフィーダのたて”。

宝箱一览

ちいさなメダル
まもりのたね
1900G
やいばのよろい
ちいさなメダル
ちいさなメダル

同伴补遗 除了流程中提到了六名史莱姆同伴外，当剧情发展到前往梦境世界的グレイス时，与入口庭院右上角的史莱姆ぶちすけ对话可以令其成为同伴；在史莱姆ベホマン已经成为同伴的情况下，将它编入队伍潜入海底神殿下方的宿屋，与这里的マリリン对话可以令其成为同伴。

实 マウントスノ－



乘船从“ペスカニ”绕过礁石来到左侧的大陆，上岸后往上前进发现新的村庄。进入其中发现所有村民都被冰封了，只有右上民屋地下室中的老人安然无恙。与其对话他会警告众人千万不要去村庄右上方的祠堂，但这显然更激发了大家的好奇心，赶到那里一看发现里面只有一名女子，接着她会要求众人去村子里找一位年轻人了解自己的身世，最后返回村庄与老人对话才得知原来他就是女子口中提到的年轻人，不过这已经是 50 年前的事情了。再次返回祠堂打消女子对老人的怨恨，待所有村民恢复原状后，进入教堂与大神官对话获得传说之剑的情报。

根据大神官的指引，进入村庄正上方的洞穴，在最深处大家又见到了因为成功屠龙而获得“雷光剑”的特利，不过很快他就发现传说之剑只是一堆破铜烂铁，将其扔在地上后便愤愤地离去。待其走后捡起“さびたつるぎ”，带着它返回村庄与大神官对话会获得“デセオのパス”，他告诉众人只要找到传说中的铸剑师就能让传说之剑恢复本来的面貌。

冰の洞窟

在入口按照 1、3、2 的顺序回答问题才能继续深入，到达有四个机关的楼层时，必须按照上、左、右、下的顺序启动才能打开通路。



宝箱一览

1900G
ちいさなメダル

实 ロンガデセオ

从“サンマリーノ”乘船绕过上方的礁石在右侧的大陆上岸，铸剑师所在的村庄就在不远处。与外面行走的 NPC 对话得知铸剑师出去旅行还没有回来，接着到赌场右侧民屋的二楼（入口在晾衣架的右侧）找到情报员了解具体的情况，不过他竟然狮子大开口的要价 50000G，当然要想降价也不是没有办法，除非主人公能在村庄中找到 3 次他乔装打扮的人。

开始找人后，依次找到教堂中的神父、赌场地下室（需花 100G 进入）中的兔女郎、酒吧里的酒保，揭穿情报员的伪装术，然后先与吧台前的顾客对话，这样才能在水井下花 2000G 从情报员处得到有关铸剑师女儿的情报。获得线索后返回大地图，进入村庄上方的墓地找到铸剑师的女儿，并把损坏的传说之剑给她看，之后返回村庄右上角民屋地下室恳求她帮助，而为了证明主人公的正直，选择“はい”后必须原地不动一段时间（不能按任何键），最后她会答应帮忙铸剑，在已经收集以上三件传说装备的情况下，切换场景再回来就能拿到最后一件传说装备“ラミアスのつるぎ”。



赌场道具交换列表

交换道具	代币
きぬのタキシード	500
ドラゴンシールド	2000
プラチナメイル	3500
いのりのゆびわ	5000
はやぶさのけん	10000
メガザルのうでわ	20000

实 谜なるほこら

传送到“クリアベール”使用魔法飞毯进入右上方的祠堂，将之前获得的四件传说装备都装备到主人公身上，接着按照左闪电、上太阳、右十字架、下爱心的规则放置图案召唤出新的城堡，不过还没有众人反应过来，被怪物占据的城堡就发起了攻击。胜利后进入城堡与最后的首领对话会进行三连战，再次获胜特利会与姐姐米蕾优相认并成为同伴，最后将他编入队伍前往“アークボルト”的牢房可让ドラゴン成为同伴。

BOSS ①

ヘルクラウド

敌人的物理攻击非常强悍，如果没有加足防御力，魔法型角色很快就会阵亡，推荐主人公装备传说之剑配合提升攻击力的魔法バイキルト”速战速决。



BOSS ②

キラ－マジンガ ランドア－マ－

战斗中由于“ランドアーマー”偶尔会替同伴承受伤害，所以只要集中攻击另外一名敌人很快就能解决它。

BOSS ③

テリ－

敌人最有威胁的招式就是全体攻击的雷光剑，必须确保队伍中有贤者能够使用魔法“ベホマラー”才能立于不败之地。

BOSS ④

デュラン

比较有难度的一场战斗，以往加防的战术由于会被敌人打消有利状态显得不再奏效，但另一方面为了确保魔法型角色的安全，还是必须让一名同伴专门使用“スクルト”魔法随机应变。另外其偶尔的连续行动会给我方造成不小的回复压力，只能见缝插针地打持久战才能获得最后的胜利。



梦 ゼニスのしろ

返回梦境世界进入右下方大陆的城堡，与上层的国王对话得知魔王的所在地，不过要想去到那里必须依靠飞马的帮助，接着调查城内的水井来到现实世界，天马灵魂沉睡的地方就在上方不远处的高台。在塔顶击败魔王的手下后唤醒天马的灵魂并获得“てんまのたづな”（天马缰绳），返回梦境世界的城堡与国王对话解放天马所有的能力，以后在飞行途中按下 X 键就能前往魔王所在的狭间世界。



天马の塔

迷宫中的岔路比较多，要想收集所有的道具就要把每条路线都走一遍。

BOSS ①

なげきのきょじん

敌人最无耻的招式就是发动黑雾让我方全体的魔法全部无效，所以事先必须要准备足够的回复道具，或使用舞者“ハッスルダンス”的技能来保持我方的 HP。

宝箱一览

ちからのたね
ちいさなメダル
せかいじゅのは
ちいさなメダル
いのちのきのみ
ドラゴンキラー
ほのおのツメ
ちからのたね

せつぼうのまち

进入狭间世界后我方所有角色的 HP 会固定为 1，必须尽快进入上方的村庄，不然一旦遇敌必然被全灭。与这里的村民对话得知他们已经被魔王囚禁了很长的时间，现在剩下的只有绝望，而进入左上角民屋地下室找到一位老人，他会恳求主人公能够把“ふるびたパイプ”（破旧烟斗）交给他在现实世界的妻子。



隐藏迷宫 读取游戏的通关存档，可以打开“ダーマしんでん”下层被封印的门，进入其中就是本作的隐藏迷宫。另外在保证所有职业的熟练度都超过 5 ★（不同角色间可累计）的情况下，与上层的神官对话会获得饰品“ゴスペルリング”，装备后的效果为不遇敌。

梦 ザクソン



返回大地图进入左边的温泉，从右上方开始漂流并一直按住←能够利用井口回到现实世界，接着乘坐飞马来到“ライフコッド”右侧被群山围绕的村庄。将烟斗放在道具栏里才能进入有狗看门的民屋，找到老人的妻子对话获得“エンデのどうぐ”（安迪的道具），最后将其交还给老人他会以制作一件装备送给众人为谢礼（建议选择“かぶと”，这样便可获得查莫罗的最强头盔），第二天绝望村的村民又重新恢复了生气，我方全体的虚弱状态也解除了。

よくぼうのまち

离开村庄往左上方前进来到新的村庄，进入上方的矿坑打开尽头的宝箱会发现一张纸条，接着返回村庄进入右上方的民屋在二楼找到留下纸条的人，最后花 5000G 得到关于神秘湖泊的情报。返回大地图来到“绝望の町”正上方的森林进入湖泊，与最左边的男子对话（はい）后湖水会慢慢干枯，而下到湖底走右边的分支在尽头的宝箱前会发生村民们抢夺宝藏事件，待他们离开后再次调查宝箱会出现隐藏的楼梯，沿路可到达地图的另一侧。



赌场道具交换列表

交换道具	代币
せかいじゅのは	1000
いのりのゆびわ	5000
はやぶさのけん	10000
メガザルのうでわ	20000
メタルキングよろい	150000
はかいのてつきゅう	300000

支线事件

当村民离去后，返回“欲望の町”与提供情报的人对话，接着去旁边的民屋与主人对话，调查附近的法袍可获得“ドラゴンローブ”。

ろうごくのまち



离开地下道继续往上前进来到新的村庄，与门口的守卫对话会进行强制战斗，胜利后从守卫处拿到“ろうごくのカギ”（牢房钥匙），而随后赶来的士兵会把众人投入大牢。利用牢房钥匙成功脱狱，上楼后与守卫对话发现他原来是曾经的士官长，而他为了避免众人再次被抓，建议众人装备上“へいしのふく”（士兵服）再计划下一步的行动方案。

成功伪装后，与入口附近的士兵以及上层的监狱长对话得知修女明天会被行刑的消息，之后返回镇上脱下士兵服与酒场中的所有起义者对话，接着到上方的道具店与老板对话，再绕到柜台的另一侧依次与两名 NPC 对话。刚商量完用迷药弄晕看守的士兵再伺机营救的计划，为了避免无辜的人被杀害，主人公冲上行刑台与敌人进行战斗，胜利后新一批敌人杀到，毫无悬念地全灭了我方。再次被投入大牢后隔着牢门与士兵对话会发生营救事件，最后与入口附近的起义军首领对话拿到牢房钥匙，进入上层的房间击败监狱长便能救出最深处关押的贤者，他将“しんじつのオーブ”（真实宝玉）送给了主人公。



BOSS

アクバー

敌人会两次行动和召唤杂兵辅助攻击，所以队伍中必须有两名角色负责回复才能挺过其猛烈的攻势。此战前如果将ドラゴン练到较高的熟练度，使用其高等级无任何消耗的全体攻击会让战斗简单不少。

暗黑岬

来到地图左上方的尽头使用真实宝玉会传送到一块独立的大陆，往上进入监狱找到奄奄一息的贤者对话得知他原来是之前那位贤者的哥哥。返回“牢狱の町”找到之前救下的贤者，带着他一起返回监狱会进入梦境与魔王的手下交战，胜利后贤者两兄弟合力打开了通往魔王城的道路。

BOSS

ズイカク ショウカク

敌人主要以物理攻击为主，但由于“ショウカク”可使用商人的特技“おたけび”完全牵制它的行动，所以战斗一开始只要集中攻击另一名敌人即可。敌人偶尔发动的投石攻击威力极大，一定要随时保持我方全体的 HP 在 100 以上才能避免伤亡。

デスタム-ア城

最终迷宫中的敌人非常强悍，必要时可以前往“ろうごくのまち”左边的水井里进行回复和记录。3F 的弹簧床有一定的有效距离，多试几次就能顺利通过；4F 正确的路线是正上方的门，旁边的宝箱中存放着“ドラゴンのさとり”，这样没有收集足够小徽章的玩家也能转职为“ドラゴン”了；5F 会受到视线的干扰，需要利用闪电的时间缓慢推进，到达最上层就是与魔王的最终决战了。

集合所有同伴的力量获得胜利后，众人在天马的带领下回到了各自的故乡，开始了全新的生活。中途在梦境世界的“ライフコッド”需要和妹妹塔尼亚对话，真实世界的“ライフコッド”则需要和村长对话才能离开村子，最后在王都与芭芭拉对话为我们的旅程暂时划下一个句号，因为两个世界中还有更多的秘密等待着我们去解开呢！



最终 BOSS

デスタム-ア

由于战斗的中途无法回复，所以我方队伍中必须要有至少一名贤者且最大 MP 在 250 以上，不然就只能多带一些回复 MP 的道具保证战斗力。魔王的第一形态主要使用魔法攻击，事先可以装备一些提升火属性抗性的装备，或使用魔法“マジックバリア”来减轻受到的魔法伤害；第二形态敌人会转而使用物理攻击，及时使用全体加防和回复的战术挺过来后，要解决它也只是时间的问题；最后形态会出现两只手辅助攻击，建议先消灭掉使用全体魔法的右手，接着再是以物理攻击为主的左手，而最后剩下的本体自然就不足为惧了。



宝箱一览

ちいさなメダル	ドラゴンのさとり
デーモンスピア	ちいさなメダル
おうごんのティアラ	プリンセスローブ
	メタルキングのけん







生化危机5 导演剪辑版

文 炎骑士 协力 雷电 美编 anubis

生化危机5 导演剪辑版	Capcom	动作射击
Biohazard 5: Alternative Edition		日版
预定2010年2月18日	1～2人	4990日元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

多机种

■斯宾塞的日记 1

我，奥斯威尔·E·斯宾塞，安布雷拉公司的创始人和支配者，现在，我宣布自己是全人类的统治者。每个人都要向我顶礼膜拜，就像对那些由人类自己捏造出来的古老神灵一样。

至少，这是我命中所注定的事情。

然而我却没能成为神，我没能断绝自己与脆弱人性之间的联系。

取而代之的是，我的身体被这种被诅咒的疾病摧毁，让人变老的疾病。它已经将皱纹刻在我的脸上，看起来像一条饱经风霜的峡谷，我的手臂瘦的像死树的枯枝。老化甚至剥夺了我对双腿的控制。

能让我成为一个神并主导人类命运的惟一机会，就是要阻止这疾病对我的身体的持续破坏。

我相信一种言论——当一个人站在生命的尽头时才能意识到生的幸福。

像这种言论只适合于那些将要死去的弱者。他们试图用这种精炼的格言掩饰他们的恐惧。世间凡人无法理解不担心死亡的人对生命的见解 t。这些愚蠢的家伙总是喜欢把自己划归到智者的行列之中。

我要把时间对我做出的不公平的扭曲还原，并且让自己成为能够主宰全人类的完美存在。

我会给予人们如何支配自己生命的新教诲。

现在剩下的事情就是找到打开永生之门的钥匙！

安布雷拉研发的病毒就是那把钥匙。它可以抑制着丝点的分解，从而阻止人类体细胞的分裂。这一过程的某个环节就是打开永生之门的钥匙。如果这过程能够被完善，那么钥匙就会被我握在手中。

我已经让这方法可以作用在我自己身上。我可以实现自己的雄心了，这要多谢阿莱克斯。

随着安布雷拉的破产，我失去了大量的人力资源，但是我还拥有阿莱克斯，他们之中最优秀最聪明的一个，也是我的最后一个孩子。

我相信如果有人能够治愈我衰老的疾病，并且帮我继续追求统治全人类的梦想，那个人一定是阿莱克斯。

阿莱克斯会找到方法。

盼星星盼月亮，终于把《导演剪辑版》给盼来了。就像之前报道中提到的那样，后续的新内容主要是针对原作正篇故事的补充："失落的噩梦"讲述的是本作故事发生之前克里斯与吉尔前往斯宾塞别墅执行任务的那段回忆；"绝望逃亡"则让大家对吉尔被解救后的一段经历有了了解。考虑到DLC内容主要针对的是核心玩家，所以在这一次的"特快专递"中将不对流程进行攻略介绍，而是将其中的细节内容进行公开，以方便大家借鉴和交流。

失落的噩梦 LOST IN NIGHTMARES

回归经典

作为游戏的第一个后续DLC章节，"失落的噩梦"并没有将重点放在战斗上，而是回归了系列经典的解谜要素。对于所有的老玩家来说，斯宾塞别墅的内部布局重现了昔日阿克雷研究所（洋馆）的特点，这是非常令人感动的。当然，虽说是回归解谜的主题，但谜题的复杂程度并没有达到以往作品的程度，这也意味着本章节是纯粹用来给老玩家怀旧用的。

本章节的前半段流程是在斯宾塞别墅中进行，后半段则是将战场转移至位于别墅下方的地牢。除了简单的谜题之外，玩家在游戏中还将遭遇到新的敌人——监狱看守人。特别是到了后期的水牢，还要设法利用针刺机关消灭在水牢中徘徊的若干个看守人。



监狱看守人的弱点



除了防身用的手枪，玩家在"失落的噩梦"中能够获得的武器弹药都是随机出现的。好在本章节中的敌人数量不多，并且只有监狱看守人一种，所以只要稍加注意，就可以避免出现弹药匮乏的局面。监狱看守人的攻击方式与正篇中的处刑者（斧男）极为相似，但行动速度略为缓慢。它的弱点在背部的肿瘤上，瞄准肿瘤上的眼睛状器官射击可以对其造成较大的伤害并产生硬直。

©2009 Capcom All rights reserved.

关于分数星牌收集

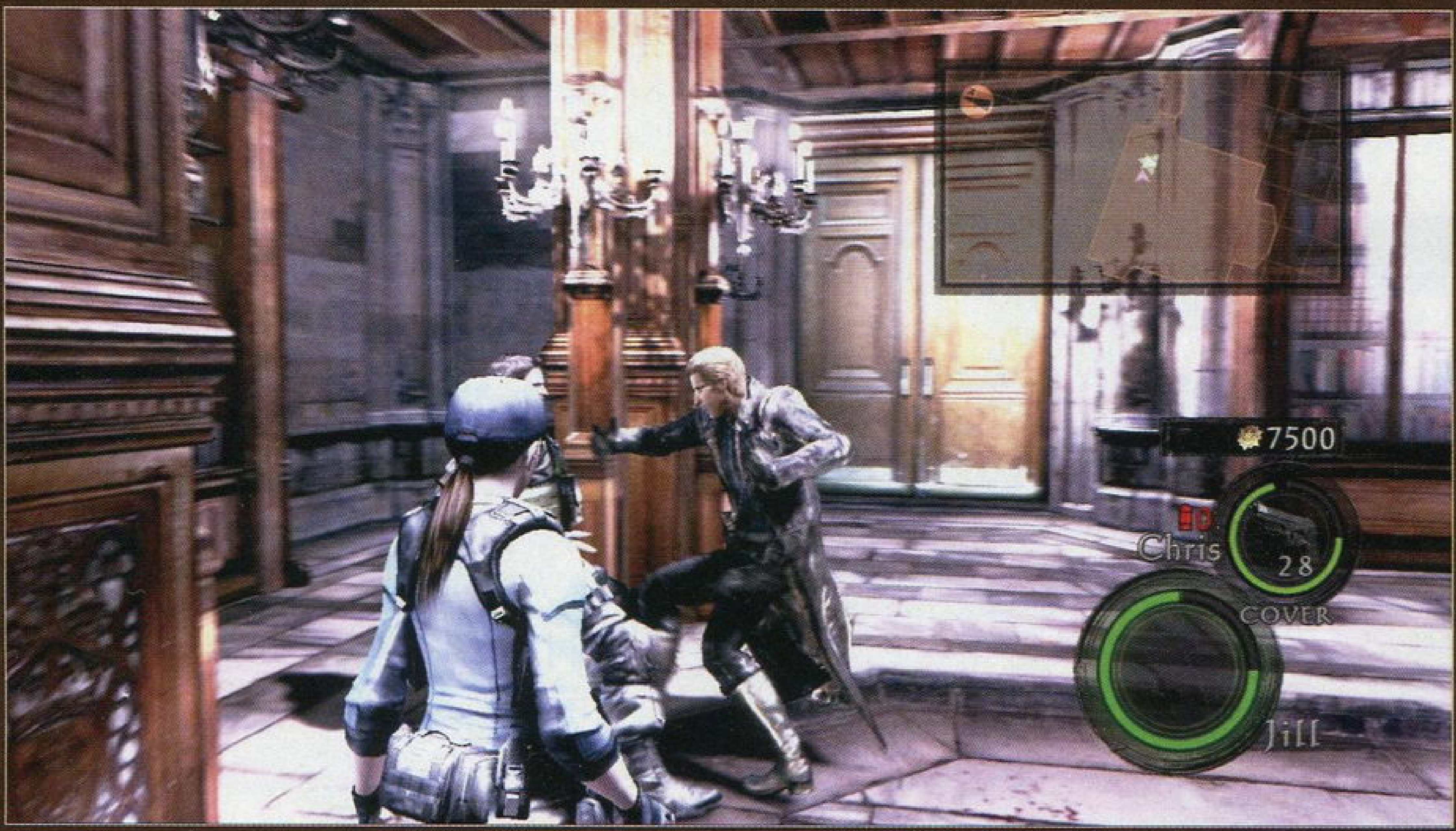
除了解谜要素，本章节中另外一个要点就在于收集场景中的全部18个分数星牌。分数星牌的作用在于可以增加玩家在游戏中的得分，从而有助于提高完成章节后的评价。另外，全部收集到之后可以解锁与之对应的奖杯/成就。



序号	所在区域	具体位置
1	中央大厅一楼	悬挂在楼梯背面的机关上方
2	中央大厅二楼	在中央的吊灯上
3	中央大厅二楼	大厅正门上方的玻璃窗上
4	二楼右侧走廊	走廊尽头，卧室门外的小桌上
5	一楼左侧餐厅	隐藏在座钟里
6	餐厅二楼	回形走廊的一角
7	一楼左侧厕所	便池上方的储物架上
8	一楼右侧储物间	被遮住的铁笼内
9	一楼右侧书房	隐藏房间中，正对门的墙壁上方
10	一楼右侧操作间	栏杆一侧的天花板上
11	地牢入口	天井的一侧墙壁上
12	地牢一层	入口附近通道右手边的牢房内，尸体的手上
13	地牢一层	L形走廊拐角处的门上方
14	地牢一层	L形走廊尽头处的牢房内
15	地牢二层	楼梯旁的牢房内
16	地牢一层	出口方向一侧的储物架上
17	环行走廊	楼梯下方墙壁的格子内
18	别墅顶层	走廊尽头的墙壁上

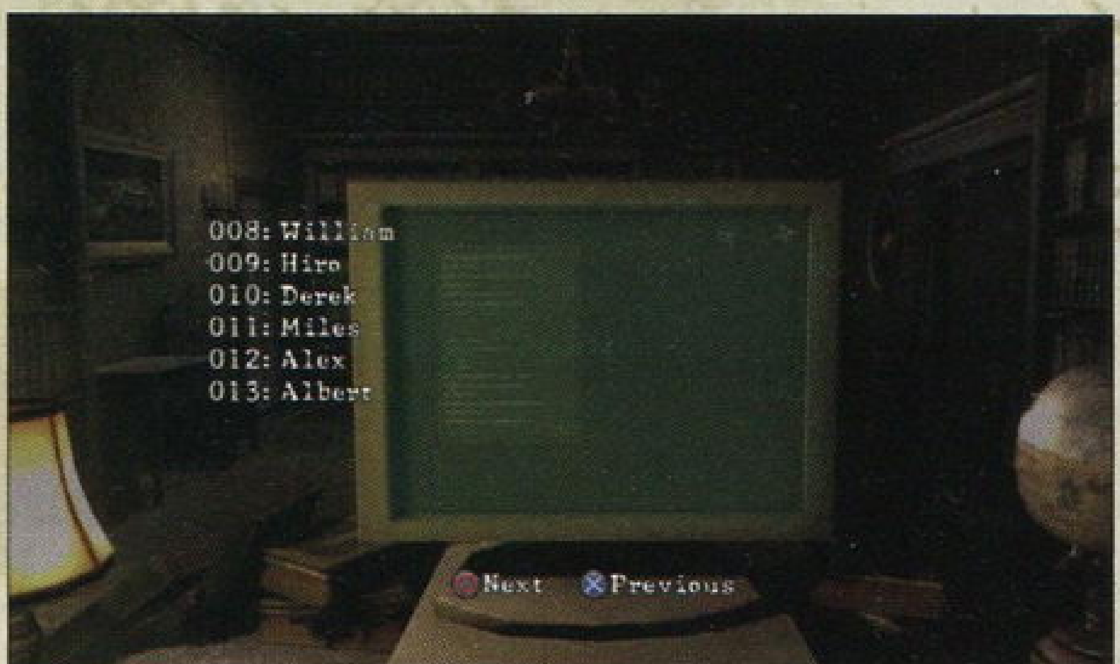
与阿尔伯特·威斯克的战斗

在别墅顶层与阿尔伯特·威斯克的战斗是对正篇剧本的补充。战斗的方式与正篇中第五章最终时的情形基本相同，玩家要坚持与威斯克周旋一定时间，直至出现特定的剧情。需要指出的是，在这场战斗之前，玩家在跌入水牢时已经遗失了所有的武器和道具，所以在战斗时只能使用之前在房间外捡到的手枪，并且只能用来牵制威斯克的行动，并不能给予其实质性的伤害。但是，如果能够抓住时机正确输入QTE指令，那么就可以通过体技攻击来命中威斯克。如果能够在战斗结束前多次运用QTE击中威斯克，那么还可以解开与之对应的奖杯/成就。



斯宾塞的野心与W计划

如果你已经阅读过正篇中的所有文件，那么就应该知道游戏中提到的W计划。这个计划原本是斯宾塞实现自己野心的一个环节，然而作为W计划试验品之一的阿尔伯特·威斯克却成为了扰乱这一计划的不安定要素。在"失落的噩梦"中，我们可以在斯宾塞的别墅中找到一些新的文件，从中可以对W计划的细节有更进一步的了解。当然，我们完全有理由相信，这也是游戏制作人竹内润为了将故事继续编下去而埋下的一条线索。



■斯宾塞的日记 2

我按着阿莱克斯的要求做了一切。

阿莱克斯的智慧远远超越常人。我们等待合适的时机，收集必要的素材，而阿莱克斯继续保证这个行动顺利进行下去。

大部分孩子都被自己的智力极限所限制住了，但是阿莱克斯没有。我从未见过任何人能够仅凭观察他人就吸收其他人的天分。

我实在是太高兴了。阿莱克斯显示出超越其他所有人的品质。

我为阿莱克斯和其他研究员提供了可供研究进行的一切：无限制的经费，最先进的设备，研究资料和不断提供的实验体。现在需要的只是时间。

他们会在南海上的一座孤岛展开试验，那是附近国家废弃的军事基地。阿莱克斯已经带着一群研究助手、研究资料和成百上千的实验体前往那里。

我热切地等待着研究的好消息。但是一个月之后，我接到要求更多试验体的电话。他们怎么会在一个月内耗费成百上千的试验体呢？

当我沮丧之时，阿莱克斯尝试让我放心。

"所有试验都顺利进行，你一定非常高兴听到这个消息。"

于是我继续等待……

■斯宾塞的日记 3

我等待，等待，仍旧没有小岛传来的消息。他们离开已经一年时间，我已经将成千上万的试验体送到岛上供他们研究。

一旦阿莱克斯在病毒上的研究取得了进展，小组就会将病毒注入另外一组试验体内。不幸的是，他们没有时间在再次测试前更深入研究病毒。如果看上去可行，他们就会向前推进并观察新的试验体对病毒的反应。

我认为这一切都是可行的。这不是阿莱克斯的错。

我已经开始失去耐心，因为我的情况非常糟糕。

衰老不仅消耗着这副没有价值的躯壳，而且已经开始侵袭我的内脏器官并且让其中的很大一部分都失去了原本的功能。全靠连接在我身体上的机器将它们仅有的一点点功能发挥出来。时间是无情的敌人。

我全指望你了，阿莱克斯！只有你才能给我打开永生之门的钥匙！

■斯宾塞的日记 4

终于有了成功的消息！

试验成功了！

这消息像在我体内的血管中注入了一股新的能量。

我感到自己恢复了活力。昨天晚上的晚餐吃起来更加香甜。酒更美味。我的管家，帕特里克真是一个厨艺专家。

不幸的是，那喜悦转瞬即逝。

阿莱克斯失踪了！如果那是小岛上传出的惟一的坏消息还能让我少一些担忧。

其他的研究院也都消失不见了。

成千上万的试验体也同样无影无踪！

最重要的是，包括最终病毒在内的所有研究资料，那些能让我成为神的东西，也都不见了！

我被他们背叛了！

我又一次让自己陷入背叛之中！

古典式玩法 有了怀旧的场景和怀旧的气氛，不过总觉得还少点什么。在"失落的噩梦"中反复调查大厅正门，你将会有意想不到的发现……

我当初应该从对阿尔伯特犯的错误中吸取教训!

现在我的生命悬在刀锋之上。

我惟一能够信任的人是我忠诚的管家，帕特里克。

他是我最后的希望，找回那能够治愈我这种病症的病毒。

但是我是否还有足够的时间?

这是我的脑子中最重要的问题。

是只有我将成为的那种神灵才能回答的问题。

■帕特里克的日记 1

有一段时间，斯宾塞主人看起来似乎恢复了昔日的健康，但是命运并不会如此善良，他一连多日将自己关在他的工作室中。我已经很长时间没有看到他在餐厅中吃饭了。我尽力为他做出他最爱吃的食物，将它们送到他的工作室中。不幸的是，他失去了吃下任何东西的力量，只能喝汤和吃一些流体食物。

我无法回想起过去那段时间内，这个家族的情况会像现在这样恐怖。世代接替，斯宾塞庄园一直以来是连接欧洲社会最富有的阶层的纽带。而现在，只有一个骨瘦如柴的家丁留在这里，照顾这个一直将自己关在一座宅邸中过着实际上相当于隐居生活的男人。

从他的曾祖父那一辈开始，我的家人就已经在斯宾塞的家族中服务了。哪怕只是向前的一代人也无法想象能出现这样迅速的衰败。

我满心欣喜地谨记着年轻时期的快乐时光，但是那看起来恍若隔世。那应该是 50 年前，当时我的父亲是这个家族的主管家。在那时我就一直学习他的职能准备做他的后继者，当时总会有一些杂务和差事忙得我在房子中跑来跑去。

我记得亚西福特勋爵，来自另一个名门望族的贵族，和斯宾塞主人的一个同学，马库斯博士，是如何在夏天的酷暑中到这别墅中避暑的。我的父亲和我一起陪伴他们，尽力为他们做好服务，但是却发现他们什么都不需要。

也许是因为我是那里面最年轻的人，他们总是跟我开玩笑。尽管如此，大多时候他们还是将我看作他们之中的一员。我记得有一次亚西福特勋爵让我尝了这辈子第一口白兰地酒。那是在餐厅的二层，在房间内摆放的石头塑像后面。我永远不会忘记当他打开酒瓶时那如蜜般的口感。但是那珍藏起来的时光现在只存在于回忆之中了。

亚西福特勋爵，马库斯博士，当然，还有我的父亲都已经过世了。只有斯宾塞主人还在世，我很害怕他所剩之日也不多了。

当斯宾塞主人死时，就是他这个杰出家族终结的标记，也是我的家族服务于此的终结。现在，我只能静等这无法避免的事情发生。

■帕特里克的日记 2

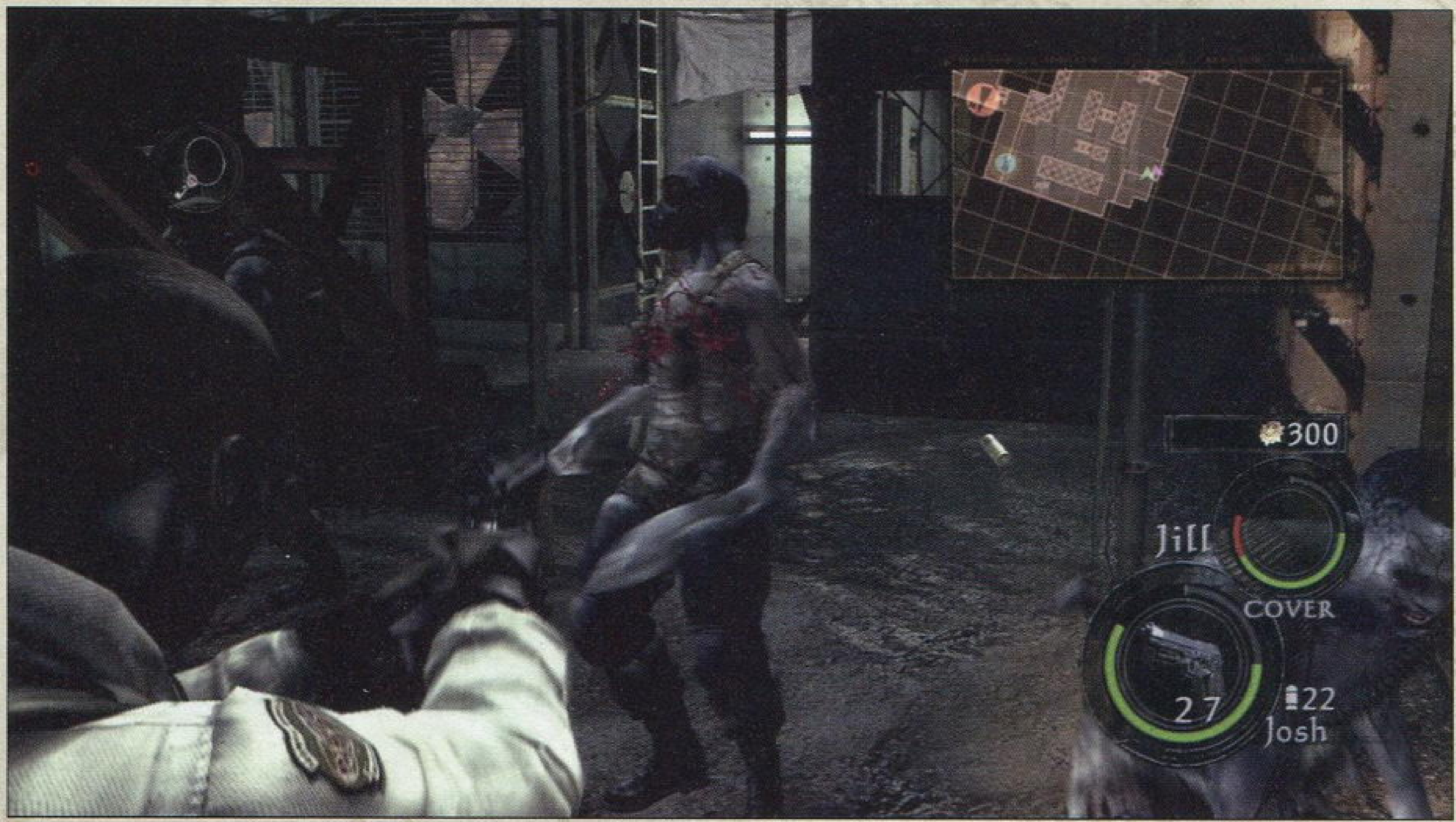
我无法忘记那些困在地下室的可怜灵魂的尖叫。一周前我按照斯宾塞主人的指示为他们所有人注射了病毒。不管他们现在变成什么，他们都不再是人类了。

我已经按照斯宾塞主人的要求协助进行了数项试验。我不知道一个像我这样从未受过教育的管家能够为科学实验帮什么忙，但是我应该为主人信任我帮他进行如此重要的工作而感到自豪。他平日可是对周围的人全是抱着不信任的怀疑态度的。

不过，我无法无视自己的本性和我现在实际的精神状态之间的断层。一方面，不管从什么角

绝望逃亡 DESPERATE ESCAPE

多如飞蝗般的敌人



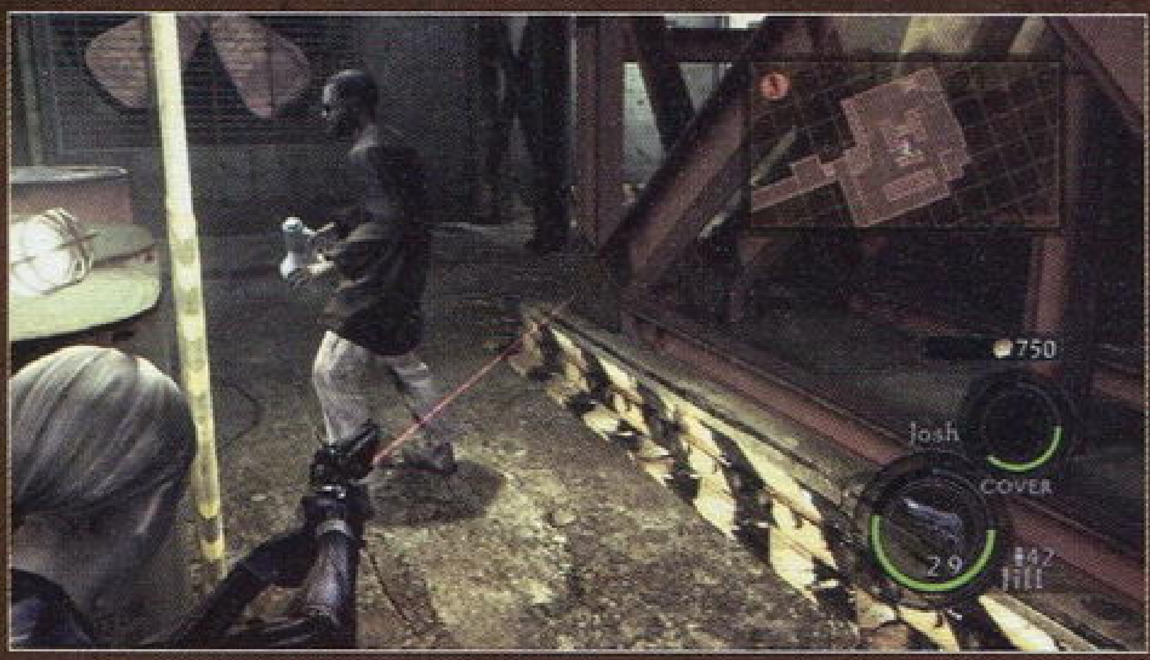
如果你觉得游戏的正篇以及佣兵模式已经不够刺激，那么不妨尝试一下作为第二个 DLC 章节的“绝望逃亡”。这个新增篇章的最大特点就在于让玩家在游戏的整个过程中都得不到哪怕一丝的喘息时机（高难度下）。这个章节的流程大致分为三个阶段：遭遇、突围和坚守。

第一阶段的战斗相对较为容易，只要能够合理分配弹药，还是可以从容应付的。在本阶段的结尾，玩家还将随机遭遇电锯男或机枪男。

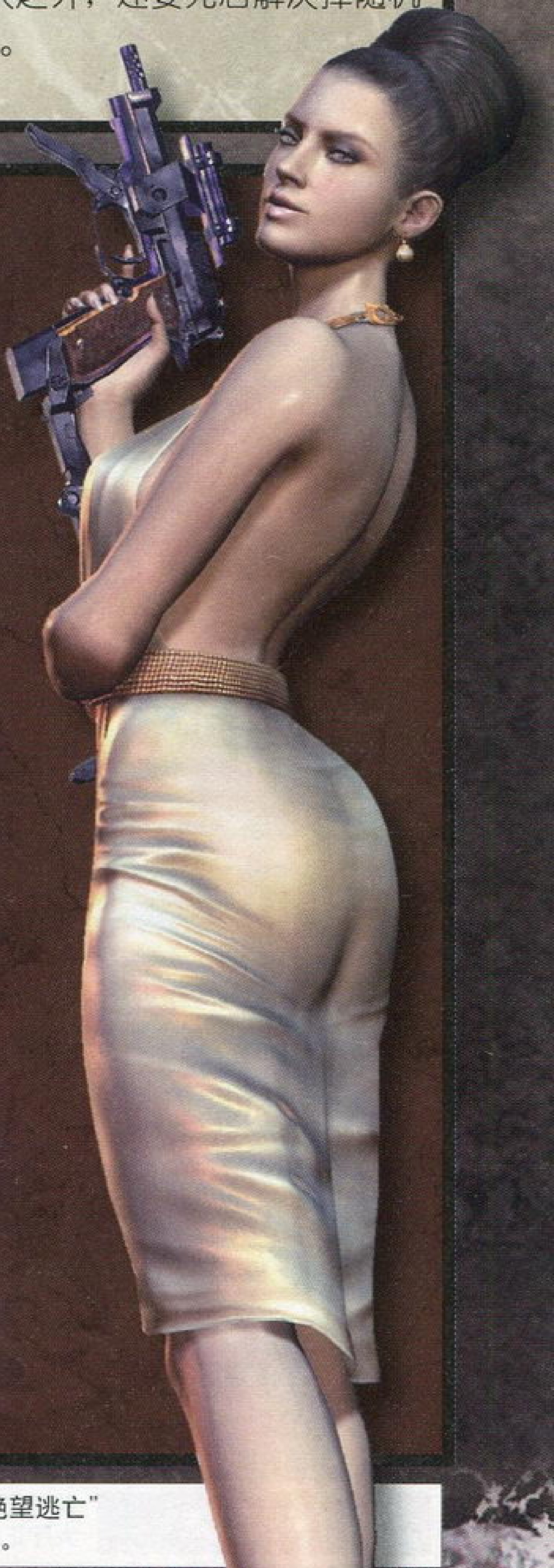
第二个阶段有着整个章节中最为混乱的场面，高低错落的场景地形可以让初次尝试的玩家晕头转向，潮水一般涌出的敌人以及不断落到头顶的炮弹还可以让人陷入彻底的绝望。这一阶段的战斗技巧在于优先解决场景中的炮台，并且尽量避免让两名角色分开行动。占领炮台的好处不仅在于可以破坏闸门，还可以用来消灭分布在场景中的敌人，从而有利于下一步的行动。

最后的坚守阶段是本章节的高潮。在相对狭小的平台上，玩家要坚持战斗 5～7 分钟，等待救援直升机的到来。在这期间，玩家除了要面对不断出现的普通敌人之外，还要先后解决掉随机出现的若干个 BOSS。

隐藏的煽动者



所谓煽动者，其实就是那种身着黑色长袍、手持扩音器的敌人。在游戏的正篇中，煽动者的出现往往意味着将会有大批敌人蜂拥而至。而在“绝望逃亡”中，煽动者则与奖杯／成就有着密切的联系——只要能够将隐藏在章节中的全部三个煽动者消灭，就可以将名为“Shoot the Messenger”的奖杯／成就解锁。找出隐藏在游戏中的煽动者并不困难，但难就难在要抓住时机迅速将其消灭。因为出现在本章节中的煽动者在现身之后不久便会逃跑。另外要注意的是，攻击这三名煽动者，还必然会出现寄生虫。



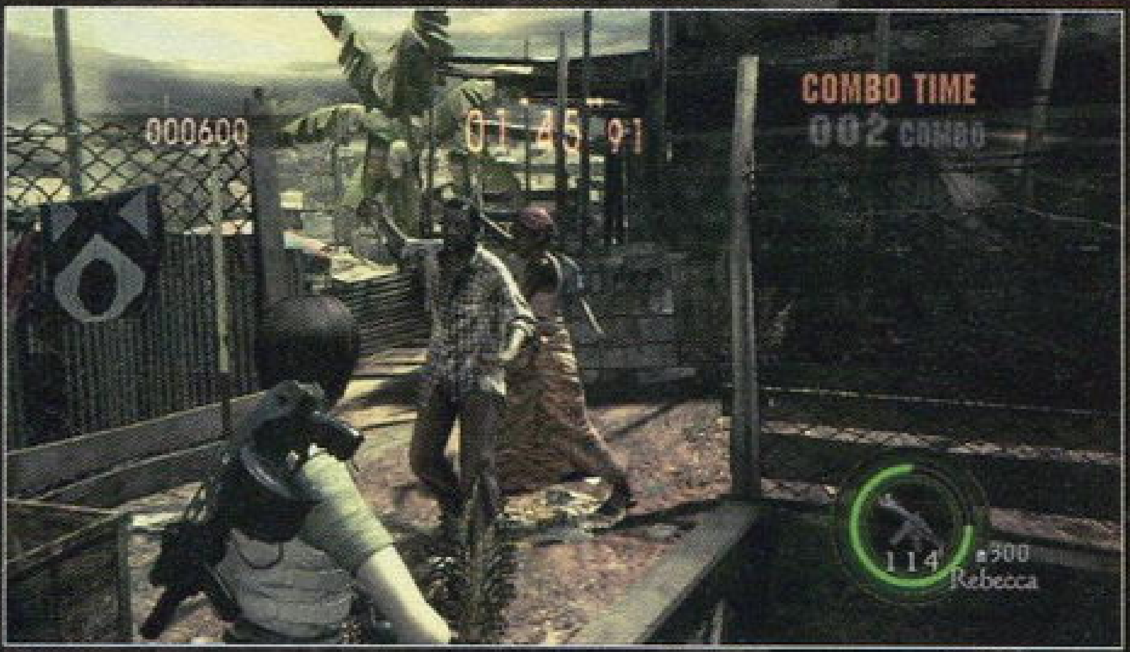
煽动者出现条件

对应阶段	必要条件	所在位置	备注
第一阶段	确认杀光初期的所有敌人，然后将吉尔送上高台	出现在喇叭状设施的下方	煽动者出现后不久便会爬上铁网或梯子试图逃走
第二阶段	占领最后的炮台，然后利用可以远射的武器将对面平台上出现的所有敌人杀光	与杂兵一同出现在平台上	—
第三阶段	在限定时间以内消灭掉可能出现的所有BOSS级别角色，随后会引发直升机延误的情节	继续坚持战斗至还剩最后30秒时，煽动者会与两个黑胖子一同在电梯口出现	由于所剩时间不多，一定要抓住时机将其消灭

道具出现的规律 两个章节中的所有道具都是随机出现的。不过只要反复尝试游戏，就可以发现其中仍然是有规律可循的。例如在“绝望逃亡”中，如果选择操纵约什，那么则会优先出现转轮手枪和燃烧弹，如果选用吉尔，那么多数时候会是狙击步枪和闪光弹。

佣兵模式 再度聚首 THE MERCENARIES:Reunion

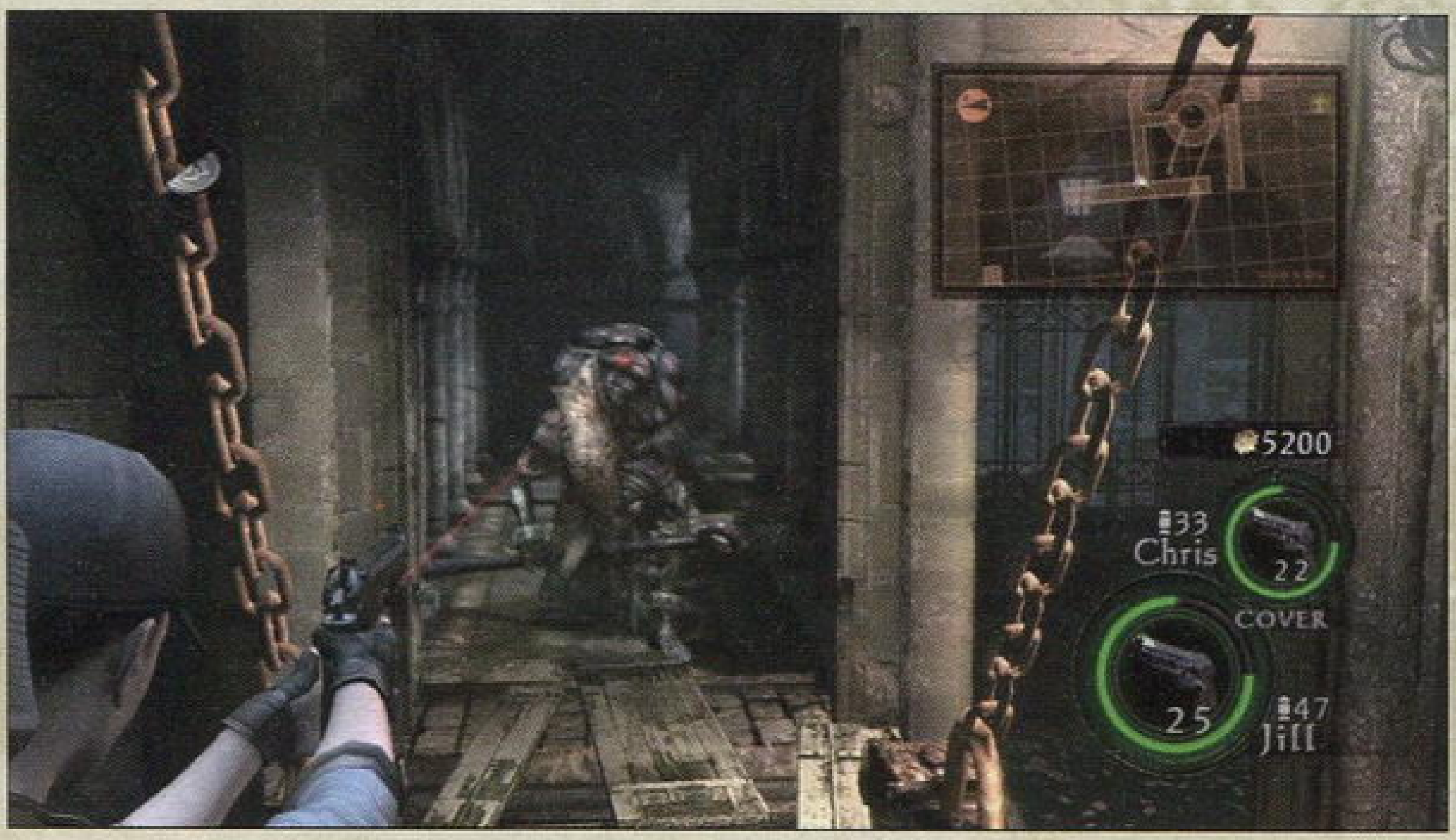
在DLC内容中加入改良的佣兵模式，这绝对是最耐玩的环节。相比老的佣兵模式，这一次的关卡数量并没有增加，关卡的舞台也没有发生变化。但其中的敌人兵力配置及时间柱的分布却得到了调整。另外，可供选择的游戏角色及武器配置方案也与以往有所不同。除了这些变化以外，新模式还在系统的计分方式和角色的QTE体技攻击威力上进行了调整。例如，以往很多角色的普通体技攻击只能将敌人击倒，而在新的佣兵模式里，几乎每个角色都存在可以将敌人一击必杀的强力招式。当然，新模式中的敌人也变得更加疯狂，如果玩家之前没有经过老佣兵模式的锻炼，直接玩这个新模式时难免会有喘不过气来的感觉。



由于本次的DLC内容同时存在针对两个平台的付费下载以及对应PS3平台的实体光盘发售，所以角色的解锁方式发生了变化。如果玩家直接购买整合了DLC内容的《导演剪辑版》，那么只要保有原作的通关存档，就可以直接解锁新的佣兵模式及全部8名角色；如果选择付费下载的购入形式，那么只有将全部下载包购入之后才能将全部角色解锁！

奖杯／成就攻略

奖杯／成就名称	说明	奖杯类型／成就点数
Must've Got Lost	以任意难度完成“失落的噩梦”	铜杯／15
It's Just a Bad Dream!	以S级评价完成“失落的噩梦”	铜杯／15
Night Terrors	以专家难度完成“失落的噩梦”	银杯／40
Kunf Fu Fighting	在“失落的噩梦”中给予威斯克一定程度的伤害	铜杯／15
Wish Upon a Star	找到并破坏隐藏在“失落的噩梦”中的18个分数星牌	铜杯／15
Getaway	以任意难度完成“绝望逃亡”	铜杯／15
The Great Escape	以S级评价完成“绝望逃亡”	铜杯／15
Run the Gauntlet	以专家难度完成“绝望逃亡”	银杯／40
Way of the Warrior	在“绝望逃亡”中一次性消灭150个敌人	铜杯／15
Shoot the Messenger	在“绝望逃亡”中消灭3个煽动者	铜杯／15



●在两个章节中获得综合S级评价其实并不困难。同原作一样，由于S级评价与游戏所选难度并不冲突，所以玩家完全可以选择较低的难度进行攻略。另外，新增章节中影响系统评价的因素也相应作出了调整，不过基本上只要稍加注意即可轻松搞定！

●解锁两个章节专家难度的前提条件是将老兵难度通关。这其中，玩家在“失落的噩梦”中所遇到的问题相对较小。只要稍加注意，初期的弹药数量还是足够用来对付监狱看守人的。不过当角色跌入水牢之后，由于水牢中存在的监狱看守人数量及相关的数量与游戏难度成正比，所以在这个阶段的战斗还是要花一番心思的。值得注意的是，在专家难度下，进入水牢后，地图上将不会显示出监狱看守人的实际位置，游戏的难度因此而明显提高。至于与威斯克的战斗，则只能通过反复尝试来提高技巧了。



●要想解锁“Kung Fu Fighting”这项奖杯／成就，没有过硬的技术是绝对不行的。不过好在奖杯／成就与游戏难度无关，所以我们大可以用最低的难度挑战，以求有更多的机会来反复尝试。引发QTE的前提条件是接近威斯克并诱发其出招，只有这样才能出现体技格挡的提示。另外，由于游戏中的AI实在低得令人发指，并且威斯克在受到玩家角色的正面体技攻击时会进行防御，所以建议玩家在双人模式下进行挑战。

●在一次游戏中消灭150个敌人的挑战很容易解开，只要在“绝望逃亡”的战斗中放慢行动的速度，并且事先将炮台上的敌人逐一消灭，那么就可以从容对付不断出现的杂兵，轻松拿到这个奖杯／成就。

度出发，我为能拥有帮助主人的机会而感到无比喜悦；另一方面，每一次我帮助他完成一次试验，我都感到自己失去了部分灵魂。让我保持自己人性的惟一方法就是给自己一些闲暇时间冲淡这种感觉，或者尝试将我自己从所有的感情中分离出来。

不管是什么情况下，我都必须按照主人的要求行动，不去提任何问题。

使命和荣誉才是最重要的。

■帕特里克的日记 3

我的绝大部分成人时光都一直在服侍斯宾塞主人。但是最近我发现他的行为变得让人难以理解。举个例子，他动用一切措施在外面的世界掩盖他自己的行踪。原因是什么，我不知道。

然后，有一天他让我去找一个指定的男人，并让他对主人的所在地点有所知觉。我不知道为何他会费这么大力气联系这个男人，但是也许他想要看看是否有人能找到他。

正在谈论的这个男人叫阿尔伯特·威斯克，在相当长的一段时间内，我都没有听到过这个名字。我只见过他一次，那也是十年前的事情了。

我非常惭愧自己无法在脑海中记起他的脸庞，因为作为一个主管家，记住各种人是我的职责。我想，那一定是因为他的眼睛——那双冰冷无情的双眼，将他的其他面部特征完全掩盖了。无论如何，我已经尽力将必要的信息交到他手中，并且不让他察觉那是斯宾塞主人要他知道的信息……

我认识一个不择手段的家伙为了一个好价钱会将信息散布出去。他就是那种不管与谁搭话都无所谓的人。我找到的这个人如此重要的原因之一是，他受雇于一个和威斯克有关系的女间谍。

我付给这个男人（我忘了他的名字是Roberto还是Ricardo）远远超过他应得的钱，给了他最少量的必要信息，以此来满足斯宾塞主人的愿望。

我忠实地按照斯宾塞主人的意愿写完信。正是这个时候，情况发生了神秘的转变。

主人让我离开，但是我不知道为什么。我询问他这样做的原因——这是我惟一一次向他提出问题——但是他只是用沉默回答。

我现在不知道该怎么办。我被失落的情绪占据。我所了解的一切都离我而去。我的一生都在服侍斯宾塞家族，然而现在这本书被强行合上，而且没有任何显而易见的原因。

留下来的人只有那些不值得信任的保镖和囚禁在地下室的那些人。我非常怀疑那些守卫的能力能否达到斯宾塞主人的需求。

难道是他计划着要自杀？不！他不是那种男人。他不会将自己未完成的事情丢下。

斯宾塞主人一定有以我的能力根本无法理解的宏伟计划。无论如何，我只能遵从他的意愿离开这里。哪怕让我心碎，我也会对其忠诚，直到生命的尽头。

试验个体

001：汉斯	008：威廉姆
002：菲利西亚	009：希洛
003：马可	010：德雷克
004：约拿	011：迈尔斯
005：埃尔玛	012：阿莱克斯
006：肯	013：阿尔伯特
007：劳拉	

至此，备选者名单仅限于以上13人。

实用技术 特快专递

最佳佣兵人选 新佣兵模式中除了加入艾克塞拉和约什之外，居然还有多年不见的巴瑞和瑞贝卡。信不信由你，看似弱小的瑞贝卡反而是非常好用的角色，她的上端体技招式是对着敌人喷火，并且具有大范围判定……怎么样，不服不行啊！

文 九兵卫 美编 木仙



STAR OCEAN THE LAST HOPE スターオーシャン4 INTERNATIONAL

国际版新要素

星之海洋 4 国际版	Square Enix/tri-Ace	角色扮演
PS3 STAR OCEAN 4 THE LAST HOPE INTERNATIONAL		日版
2010年2月4日发售	1人	7800日元
		对应玩家年龄：12岁以上

说实话，SE 这次的《星之海洋 4》国际版实在缺乏诚意，新角色、新剧情、新迷宫一个都没有，画面和系统上的调整也微乎其微，让 FANS 有些失望。不过，对于没有玩过 X360 版的玩家来说，提供了双语音和多国语言的国际版依然有着强大的吸引力。本篇特快就将一些国际版变更点以及游戏中的部分关键要素予以公布，方便玩家来体验这款日式角色扮演游戏大作的魅力。

系统变更点

●系统菜单画面对应美版（藏青色）和日版（浅蓝色）两种，其中美版的人物头像为 3DCG，而日版则为 2D 原画风格。玩家在游戏的设定选项中可以随时切换；

●设定选项中可以选择日文以及英文两种语音，语音的变化会反映在所有剧情和战斗中；

●游戏中的剧情文本对应日语、英语、法语（Francais）、德语（Deutsch）、意大利语（Italiano）以及西班牙语（Espanol）共 6 种，同样在设定选项中可以进行切换；

●游戏需要安装至 PS3 硬盘，进入战斗等读盘速度变快；

●战斗中按下 START 键可以切换当前锁定的敌人。

细节变更

●进入室内不会被强制切换为步行状态；

●极少部分的宝箱位置略微变更，但关键道具的位置不变。

国际版相比 X360 版没有新增可操作角色、没有新增主线剧情、隐藏迷宫以及各类战斗收集。



人物性能与合成系统调整

●战斗技能“精神集中”的 Luck 上升值减半，X360 版“精神集中”LV 最高时 Luck 为 300，国际版仅为 165；



●艾基的必杀技“フラッシュ・ストリーム”命中敌人后 Rush 值上升量减少；

●菲兹的专用武器性能大幅提升；

●巴卡斯的必杀技以及纹章术性能得到调整，部分招式的能力数值有变化；

●蕾米的必杀技“荒燕”以及艾尔马托的必杀技“吼龙破”性能大幅向下修正，基本攻击力不变，但会心率下降至 X360 版的 30%；

●部分装备的有利效果顺序变更，导致道具之间的 IC 无法达到 X360 版效果。其中对玩家影响最大的就是合成“咖喱（カレーライス）”不能再获得 4 个经验值 +20% 的效果了。“咖喱套装”的理论最高效果为（每人 90%×4 人）360%，比 X360 最高 680% 减少了很多。

应对方法

国际版在人物性能以及合成系统方面的变动对主线流程影响不大，但在挑战斗技场以及隐藏迷宫 BOSS 时需要略微调整策略。首先，原本在流程中期便能合成得到的“咖喱套装（カレーライス）”效果大幅降低，刷经验值最佳的方法是通关后前往“七星の洞窟”B6 层刷小金人（メタルチンケ），这和 X360 版刷钱的方法类似，但别忘了还是得装备“咖喱套装”，战斗前吃咖喱饭。

另外，WD 迷宫中原本最稳妥简单的打法——蕾米的“荒燕”流，由于国际版对会心率以及“精神集中”的调整，所以变得不再好用。不过，梅里库尔的“スクリュー・スパイク→エクス・クロ”以及巴卡斯的“黑洞（ブラックホールトレイン）”等 LOOP 的效果依然出色，所以游戏的难度并不会因此而上升。



战斗系统

sight out/in

视野跳跃(sight out/in)是本作的战斗中最重要的要领,它让游戏更为简单与流程。发动视野跳跃的具体方法是:被敌人锁定(有黄色光圈)时原地按下×键,等全身出现白光(时间很短)后推动摇杆即可。



如果和敌人距离较近则是 sight out,发动成功后敌人头上出现“!?”,画面慢放时按○键或者必杀技攻击,这样就能移动到敌人背后发动偷袭,此时所有攻击都具有会心一击效果,直至连续技结束或者敌人倒地。

sight in 则是从较远的地方突然跳入敌人的视野,它们的头上会出现“?”。我方被锁定会有红色的光圈,这表示敌人可以反击我们的视野跳跃(头上显示为红色“!”),要对付这类敌人需要连续发动两次 sight out(需要 BEAT.S),而有一些敌人能够 360 度旋转攻击没办法近身了,只能 sight out 后远程攻击。视野跳跃时被敌人反击时遭到会心一击的概率很高,会丢失战斗奖励。

晶格奖励

在战斗中达到一定的要求就能得到对应的晶格奖励,显示在战斗画面右侧的晶格有 4 种不同的颜色,最大数量为 14,它是战斗后对我方进行奖励累加的判断标准。晶格蓄满 14 格就不会再增加或者改变了,而如果战斗中遭到敌人的会心一击,晶格则会自动被扣减(同色晶格数减半,只有 1 个则减为 0)。另外,再次读档时晶格会被清零。



颜色	效果	条件
蓝色	经验值+10%	以会心一击消灭敌人
黄色	金钱+10%	一次攻击同时消灭多个敌人
粉色	HP 与 MP 回复 1%	只凭魔法或技能消灭敌人
绿色	团体 SP+1	发生 Raid Attack 连续遇敌

隐藏迷宫

七星の洞窟

①主线通关后战胜“谒见の间”左侧的 BOSS 得到最后的暗之指轮,这样就能前往斗技场左侧地下的“七星の洞窟”;

②“七星の洞窟”的共有 8 层,除了 B4 层以外每层都有 BOSS。在迷宫中我们可以随时从传送点离开,再次进入时只要调查升降平台选择对应的层数即可。激活每一层的升降平台,要在该层的宝箱中收集名为“ストーンピース”的碎片。将所有的碎片放置到升降平台四周的墙壁上,才能使用前往下一层;

③在 B7 层得到关键道具“星の柄杓”,再去去 B1～B7 地图中标有感叹号的地方收集七星,全部收集完毕后才能从该层正下方房间内的传送点前往最深层,最深层 BOSS 为加百列(ガブリエ)。B7 层可以拿到艾尔马托的技能“レプリカ(复制)”,非常重要。

ワンダリングダンジョン

①击败加百列踏破“七星の洞窟”以后,去 En Ⅱ的“圣域への旧道”找入口的 NPC 对话,他就会将玩家送往游戏的第二个隐藏迷宫——ワンダリングダンジョン(WD);

② WD 每层的迷宫随机生成,包括宝箱和任务配置。要想开启通往下一层的传送装置,我们必须完成一些特殊的任务,任务分以下几种(调查被封印的石碑可以获知要求):提供一定数量的“ジオストーン”;当即发生连续的杂兵战;消去将该层内所有颜色的水晶;获得 BOSS 战的胜利;

③“ジオストーン”除了极少部分可以在宝箱中获得以外,大部分都要靠刷杂兵来取得。由于需求量大,所以战斗中要根据敌人的不同种类来切换场上队员,利用知识技能提高道具的掉落概率;

④当遇到消去水晶的任务时,需要用到全部的属性指轮,因此建议大家事先将指轮的使用次数回复满。莉姆尔的“リチャージ”技能非常重要,发动该技能用到的道具“バニッシュストーン”也要多准备一些;

⑤ WD 的偶数层出现传送装置的条件均为击败该层的 BOSS。这些都是流程中登场 BOSS 的强化版,20 层以后的 BOSS 均为昂翼天使。

全奖杯列表

名称	说明	奖杯
STAR OCEAN THE LAST HOPE-INTERNATIONAL-プラチナトロフィ	获得全奖杯	白金
アーツコレクション 15%	战斗收集率 15%	铜
アーツコレクション 30%	战斗收集率 30%	铜
アーツコレクション 45%	战斗收集率 45%	铜
アーツコレクション 60%	战斗收集率 60%	铜
アーツコレクション 75%	战斗收集率 75%	铜
アーツコレクション 90%	战斗收集率 90%	银
アーツコレクション Complete	战斗收集率 100%	银
スペースシップコレクション Complete	飞船收集率 100%	铜
ウェポンコレクション Complete	武器收集率 100%	铜
モンスターコレクション 50%	怪物收集率 50%	铜
モンスターコレクション Complete	怪物收集率 100%	银
アイテムクリエイション 20%	道具收集率 20%	铜
アイテムクリエイション 40%	道具收集率 40%	铜
アイテムクリエイション 60%	道具收集率 60%	铜
アイテムクリエイション 80%	道具收集率 80%	铜
アイテムクリエイション Complete	道具收集率 100%	银
宝箱开封 50%	宝箱打开率 50%	铜
宝箱开封 Complete	宝箱打开率 100%	银
クエストクリア 60%	委托任务完成率 50%	铜
クエスト Complete	委托任务完成率 100%	银
アルマロス击破	主线流程中击败“エイオス海岸”BOSS“アルマロス”	铜
バラキエル击破	主线流程中击败“星の船”BOSS“バラキエル”	铜
サハリエル击破	主线流程中击败“カルディアノン・制御タワー”BOSS“サハリエル”	铜
地球脱出	主线流程中完成地球剧情	铜
タミエル击破	主线流程中击败“パージ神殿”BOSS“タミエル”	铜
真・アルマロス击破	主线流程中击败“ミーガの虫穴”BOSS“真・アルマロス”	银
コカビエル击破	主线流程中击败“En Ⅱ・圣域”BOSS“コカビエル”	银
サタナイル击破	主线流程中击败“创生宫殿”BOSS“サタナイル”	银
斗技场 Best30 入り	斗技场单人及组队战斗排名进入前 30	铜
斗技场 Best10 入り	斗技场单人及组队战斗排名进入前 10	铜
斗技场优胜	斗技场单人及组队战斗排名获得第一	银
リムルエンディング发生	达成莉姆尔结局	铜
エイルマットエンディング发生	达成艾尔马托结局	铜
サラエンディング发生	达成莎拉结局	铜
バッカスエンディング发生	达成巴卡斯结局	铜
クロウエンディング发生	达成克罗结局	银
フェイズエンディング发生	达成菲兹结局	铜
レイミエンディング发生	达成蕾米结局	铜
メリクルエンディング发生	达成梅里库尔结局	铜
ミュリアエンディング发生	达成缪莉娅结局	铜
ガブリエ・セレスタ击破	击败隐藏迷宫 BOSS“ガブリエ・セレスタ”	银
イセリア・クィーン击破	击败隐藏迷宫 BOSS 昂翼天使	金
クラス 100 のバーニィレース 50 胜	巴尼兔赛跑 Class100 获胜 50 场	铜
クラス 100 のバーニィレース 100 胜	巴尼兔赛跑 Class100 获胜 100 场	银
Universe レベルクリア	Universe 难度游戏通关	银
Chaos レベルクリア	Chaos 难度游戏通关	金

本期主持：脆薯条



喜爱“《勇者斗恶龙》系列”的玩家们想必现在又奋战在《DQ6》的世界中了吧，不过不要忘记过年时《勇者斗恶龙IX》还是更新了一些追加任务哦。本期的奖杯成列室为您带来“一个游戏双白金”见解，对于追求白金奖杯数的玩家非常有帮助，不过要买上同一个游戏的两个版本还是有点经济负担，不妨搞合购降低成本哦。

早在240期杂志的时候，我们就已经得到了《最终幻想XIII》要推出中文版的消息，不过由于有关限制，我们当时只能透露说有一款超级大作即将出中文版。现在我们又有了新的消息：某个在国内人气极高的大作即将推出网络版，请大家期待我们随后的有关报道。

游戏进行时

实用主义至上

IT'S GAMING

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

勇者斗恶龙IX

勇者冒险日记 Vol.9



在跨入新的一年后，露伊达旅馆又迎来了两名新的客人，他们分别是来自《DQ8》的悲剧国王特罗迪(トロデ)以及《DQ7》男主角的青梅竹马玛莉贝尔(マリベル)，惟一需要注意他们不会根据职业给予玩家装备奖励。Wi-Fi 商店在新年期间贩卖的物品都是游戏中挑战高等级魔王会掉落的物品，即使错过也没有关系，把握好本月官方商店大促销的时期就可以了。





No.156	宿王グランプリ迫る！
必要条件	完成任务 No.137、NO.139
任务 NPC	セントシュタイン城酒馆中的ルイーダ
任务奖励	古强者のよろい

绕到酒馆的柜台里面与露伊达对话才能接受任务，之后她会要求玩家收集4件物品来讨好国王，以便在接下来的“宿王比赛”中有更高几率胜出。其中“天使のはね”需要使用“かぜきりのはね”×3、“きょめの水”×2（地图采集）、“天使のすず”（ツォの浜道具店购买）进行合成；“にじいろの布きれ”需要使用“よごれたほうたい”（消灭或偷盗グビアナ城地下水道出没的マミー）×3、ひかりの石（地图采集）、“あまつゆのいと”（合成素材“きょめの水”和“まだらくもいと”都可以地图采集）进行合成；“さえずりのみつ”需要使用“花のみつ”×3、“きょめの水”（地图采集）、ゆめみの花×5（サンマロウ道具店购买）合成；“プラチナクッキー”需要前往LV70以上的遗迹地形“藏宝洞穴”，击败其中出没的“ゴールデントーテム”才有一定几率得到（敌人的特性和金属系怪物相似，关键物品的掉落几率较低）。最后将所有物品交给莉卡后，乔装打扮的国王会前来测试众人，赢得他的赞许后再与露伊达对话结束任务。

No.157	宿王を目指して
必要条件	完成任务 No.156
任务 NPC	セントシュタイン城酒馆中的リッカ
任务奖励	可雇佣リッカ成为同伴

绕到酒馆的柜台里面与莉卡对话接受任务，之后前往王宫2层与国王对话正式开始“宿王比赛”的总决赛。进入LV50以上遗迹地形的“藏宝洞穴”，累计消灭20只“アイアンブルドー”后返回王宫解答国王的问题并获得胜利，第二天前往酒馆与莉卡对话选择“はい”让她跟随自己一起冒险即可。另外完成该任务后与以下酒馆中的历代角色对话可以获得特殊装备：クッキー、アリーナ、ククール。

No.158	はだか一貫で突き進め★
任务 NPC	ビタリ山入口左侧的战士
任务奖励	デスタムーアの地图 Lv.1（ちからのルビー）

任务的目标怪物是LV40以上“藏宝洞穴”深处的Sキラーマシン，由于限制我方所有同伴都不能穿任何装备，所以玩家是否将人物的基础能力提升得够高就是获胜的关键。建议队伍中一定要有会全体回复的职业，而使用贤者的技能“いやしの雨”也能在一定程度上减轻我方的回复压力，为进攻创造更多的机会。

No.159	ミルチャのゆくえ
任务 NPC	ナザム村右下方民屋中的村长
任务奖励	ちいさなメダル×3

接受任务后返回大地图前往右上方的“希望之泉”，与左下方的小女孩对话得知她正是村长的女儿。按照她的要求找来5个“ゆめみの花”（サンマロウ道具店购买）和2个“あまつゆのいと”（获得方法同任务No.156）制作花束，最后返回村庄向村长回报任务即可。

No.160	龙の语りべ
必要条件	完成任务 No.159
任务 NPC	ナザム村右下方民屋中的村长
任务奖励	せかいじゅのは

与村长对话得知为了完成族人的使命，他不久前曾派了一个“传达者”去神龙所在的火山，不过到现在却没有一点音讯。为了帮助他了解具体情况，传送到“ドミールの里”进入宿屋与上方的“传达者”对话，发现他因为脚受伤而无法到达山顶和神龙交流，接着需要找来3件物品治疗他的伤势。其中“つきのめぐみ”可在任意村庄的道具店购买3个まんげつそう合成；“とうこんエキス”需要“げんこつダケ”×2（地图采集）、めざめの花、きつけそう（サンマロウ道具店购买）合成；“おしゃれなバンダナ”需要“バンダナ”（ウォルロ村道具店购买）、“ちょうネクタイ”（ふなつきば道具店购买）合成。将所有物品交给他后，前往“ドミール火山”山顶（此时可进入神龙的洞穴，但是只有最上方的宝箱中有宝物）与“传达者”对话得知神龙的信息，最后护送他返回村庄向村长回报结果即可。

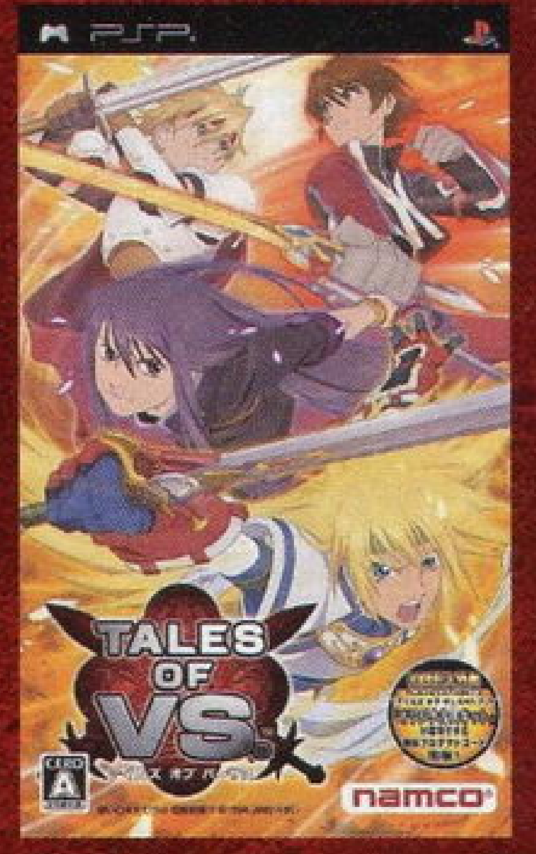
中文游戏风向标

《龙虎斗 携带版》



如果看过动画的玩家一定是非常熟悉了，轻松诙谐的校园生活是本作最大的亮点。《龙虎斗 携带版》是根据电击文库同名轻小说《Tiger×Dragon》改编而来的游戏，由NBGI制作与发行。对于喜欢这部小说或动画的玩家来说，在掌机上再次体验一次充满了欢快的校园生活也别有一番风味，而且游戏的支线与结局也是对足了FANS的胃口。

《对决传说》



众多“《传说》系列”的角色们齐聚一堂，玩的就是对战。在汉化版中，能够让玩家更好地了解整个系统的来龙去脉，而且对于一些没有玩过几部《传说》作品的玩家来说，在剧情上也能让他们了解到个别人物的性格等等。菜单与系统上的翻译非常到位，是PSP上一款难得的诚意汉化作品，在这里强烈推荐给日语苦手的玩家。

《最终幻想XIII》任务补完

上期的《FF13》研究里，全任务里漏了第20号任务，特此补上！

任务名	届けたい言叶
冥碑位置	テージンタワー・大いなる绝壁
难度	C
目标所在位置	テージンタワー・大いなる绝壁
目标	ゴブリンチーフ、マンチキンスター、ゴブリン×2
初次报酬	菱マンガン矿
重复报酬	ボムの抜け壳×5



胜负师：和X360的成就一样，有部分PS3游戏的奖杯根据游戏的地区或语言不同，奖杯是分开计算的，这也就是奖杯迷们常说的“双白金”游戏。由于PS3游戏不存在“锁区”的问题，因此“双白金”不像拿两次成就那样，可能存在版本的限制，但同时，“双白金”游戏的数量要远远少于成就分开算的情况。这一次的“奖杯陈列室”会介绍一下已经判明的“双白金”游戏（一些不知名的二三线游戏可能会有遗漏），同时对它们的奖杯取得难度也会有所提示，以供各位奖杯迷参考。



白 双白金作品大阅兵 金

生化奇兵
BioShock

日版和其他版本的奖杯分开计算。本作评价非常高，奖杯难度也不低，最高难度不使用复活机通关简直是步步为营。好在最近有人发现在最终BOSS处调难度也能开启各难度通关的奖杯，有此良性BUG，只要注意收集和一些特定条件的奖杯，那么以最低难度通关一次便可取得白金，难度大大降低，基本属于“奖杯神作”，只是日版在国内比较难买到。

恶魔之魂
Demon's Souls

中文和日文版的奖杯算一组，英文版的奖杯算一组。2009年神机上最大的黑马，游戏难度很高，但魅力十足，深入之后乐趣无穷。正常情况下，白金需要一百小时左右，但有已经白金的朋友帮助，把取得的东西都给你，那么白金时间会大幅减少至10来个小时，当然乐趣损失也可能是90%。由于记录不通用的关系，欧美版想再拿一次白金的话，让朋友帮忙的可能性不大，双白金无法速成。

世嘉 MD 终极收藏
SEGA MEGA DRIVE Ultimate Collection / Sonic's Ultimate Genesis Collection

欧版奖杯和其他版本分开计算。双白金必修课之一，里头收录的游戏虽多，但大多数只要打上一关两关就能拿奖杯，还能即时存档，用秘技也不影响奖杯的取得，游戏基础不怎么样的朋友一般也只要十小时就能拿白金。注意游戏的欧版名字与美版、港版不同，是SEGA MEGA DRIVE开头的，这个版本不易买到，但二手市场有少量在流通。

真·三国无双 5 帝国
Dynasty Warriors 6 Empires

日文版本的奖杯算一组，其他语言版本的算一组。双白金必修课之二，奖杯设计非常简单，正常打也只需十几个小时便可白金，利用混时间、减少战斗的特殊方法更是可以把白金时间缩减至8小时以内。港版日文和港版中文这两个版本对于内地玩家来说也比较容易买到，在二手市场价格也不高。

特种部队
G.I.JOE

欧版和其他版本的奖杯分开计算。素质一般的电影改编游戏，没有在线奖杯，根据个人游戏水平，白金所需时间在十几个小时至二十小时。游戏的港版奖杯与美版是一起的，只有欧版分开，但欧版在国内比较少见，不易购买。

真·三国无双 联合突袭 特别版
DYNASTY WARRIORS: Strikeforce

日文版的奖杯算一组，其他语言版本的算一组。模仿《怪物猎人》的尝试型作品，因为存在素材交换复制的漏洞（原理同《生化5》的刷腐蛋），所以只要有全素材存档，不断复制给自己，就能轻松白金。需要注意的是，目前中文版存在严重的奖杯问题，所取得的奖杯可以显示，但不能更新到PSN上，这个问题已经询问过SCEH的工作人员，他们也发现了，正在解决当中。在奖杯故障尝未排除前，可先玩日文版。

胜利十一人 2010
Winning Eleven 2010 / Pro Evolution Soccer 2010

目前惟一的“三白金”游戏，美版一白，欧版一白，日版和港版一白。对于“实况饭”来说，想收齐三个版本，只要有爱倒也不是什么难事儿，关键是白金所需时间不短，就算方法得当也得50小时左右，同时由于网战环境不佳，有时候打着会比较窝心。希望有一天会有人炫耀自己的《WE2010》三白金辉煌战果！

多乐猫欢乐喵派对
トロともりもり

日版的奖杯算一组，其他版本算一组。一款迷你游戏合集型的派对游戏，大部分奖杯难度都很低，但全部小游戏均达成SSS评价的奖杯非常恶心，除了过硬的技巧，还要有极佳的运气，不断重试在所难免。“拿白金，看人品”，这个白金考验的是玩家的耐性，双白金更是如此。

古墓丽影 地下世界
Tomb Raider: Underworld

日版的奖杯算一组，其他版本算一组。因为可以使用秘技，所以战斗完全没有难度，整个拿奖杯的过程基本就是收集179个宝物和6个金球的过程。寻宝过程可能出现BUG，造成奖杯无法开启，因此一定要备份好存档，以防万一。虽说是款“奖杯神作”，但日版比较难买到，可多留意二手市场。

魔界战记 3
Disgaea 3

日文版的奖杯算一组，英文版的算一组。取得白金需要130至200小时，而且玩家最好是战棋游戏的行家，不然门槛太高。奖杯设计得比较复杂，有不少极限挑战型的奖杯，需要对游戏系统有比较深入的研究。总之是奖杯警示级的游戏，一般人还是不打双白金的主意为妙。

索尼克 释放
SONIC UNLEASHED / Sonic World Adventure

日版的奖杯与其他版本奖杯分开计算。日版名为《索尼克 世界大冒险》，与其他版本的名字也不一样，但内容相同。游戏掉帧严重，收集要素多如牛毛，这还不是最麻烦的，从流程中段开始，游戏的难度大增，还有条件非常苛刻的奖杯。白金需要50小时以上。

白骑士物语 古之鼓动
White Knight Chronicles

日文版的奖杯算一组，英文版的算一组。白金含金量最高、最费时的游戏之一！虽然游戏发售后几次大更新修正了游戏中一些不太人性化的地方，使白金所需的时候有所减少，但一般也不会少于300小时，对于玩家的毅力是极其严峻的考验。白骑士双白金，期待有人完成这样的壮举吧！

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

过完新年，不少玩家已经是蓄势待发，紧接着3月的游戏大潮肯定会极大地激发大家的消费热情，口袋看来是捂不住了。目前PS3的价格非常稳定，120GB版2400以下可以搞定。而X360的Arcade版更是出人意料的低价，某些地区1800元以下就能搞定。这样低的价格就能享受X360上数量庞大的游戏，想想幸福感都陡升。希望进入次世代高清主机的玩家们们，还犹豫什么呢？现在就是入手高清主机的最佳时机。掌机方面NDSi系列主机价格也非常平易近人，某些地区不到1000元就可以拿下。

实用技术 软硬兼施

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1480元
记忆棒	16GB高速MARK2组棒	268元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	15元

总计	1763元
近期推荐购入指数	7

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格：	
PSP-3000主机（黑色、银色）	1480元
PSP-3000主机（白色）	1500元
PSP go（港版黑白）	1620元
PSP-2K/3K用Hori贴膜（组装）	15元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB高速MARK2组棒	88元
4GB极速HG组棒	98元
8GB高速MARK2组棒	158元
8GB极速HG组棒	168元
16GB高速MARK2组棒	268元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元

点评 节后的国内主机市场依旧以掌机为主，其中PSP的价格和春节前没什么两样，大部分商家的报价都在1460-1500元之间，有的个别商家售价可能还会高一些，不过也都在可接受范围之内。根据往年的市场经验，节后的这一月内，PSP主机的售价依旧不会有太大变化，可能到4月份的销售淡季才会有所降价。今年的PSP-3000总体状况和去年的PSP-2000基本相同，都是大家比较乐观地认为新主机会很快破解，但却遭遇破解瓶颈，致使错过了最好的入手时机，现在随着可破解PSP-3000的逐渐消化，以后的价格应该还会继续走高的，所以喜欢PSP-3000的玩家不妨在这一个月内入手，省得日久生变。另一方面，现在无法破解的PSP-3000也在市场上有很多铺货，这些无法破解的主机系统版本大多是5.50的，售价只在1000元左右，比可破解的主机要便宜将近500元，手头不富裕的玩家也可以考虑购买这部分主机来等待破解，毕竟从历史上来看，没有哪个游戏主机是无法破解的，即便是坚如磐石的PS3在最近也有所松动，更别说之前已经被破解过的PSP了，而且最近的很多视频也佐证了PSP即将被破解的事实，不少玩家已经成功的在6.20系统上呼出了VSH菜单，并引导了破解镜像的运行，相信今后新版的PSP-3000和PSP go运行游戏也只是时间问题。



■在6.20系统破解中已经清晰的看到了M33 VSH菜单。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360主机（港版，可换机）	2100元
电源	原装电源（包改220V）	-
视频线	HDMI线(1.3A)	50元
硬盘	行货120GB套装	400元

总计	2550元
近期推荐购入指数	9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 新春的X360主机市场有些出人意料，不仅供货充足，其价格也没有什么变化，看来前段时间的火速破解对X360主机的货源起到了很大的促进作用，毕竟不少商家都是在主机未破解的时候囤积了大量的低价现货，等到主机破解，其价格自然而然的就提高了不少，所以在春节这段时间也就没什么必要调整价格了，而且稳定的售价也能更吸引消费者。所以综合考虑来看，年后的这段时间非常适合购买X360主机，毕竟货源充足，价格便宜，破解成熟是可遇而不可求的最好时机。

主机及主要周边参考价格：	
X360 主机（日版，A，不可换机）	1800 元
X360 主机（韩版，A，不可换机）	1900 元
X360 主机（港版，A，可换机）	2100 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装	320 元
行货 120GB 硬盘套装	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，白色）	1700元
视频线	高仿色差线	60元

总计	1760元
近期推荐购入指数	5

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 目前市场上的所有Wii主机都需要更换光驱主板来进行破解，再加上春节和情人节这两个消费高峰，导致目前Wii的总体售价比上个月的同期提高了不少，现在市场上可破解的韩版Wii主机已经为1700元了，相信这个价格还会随着需求量的增加有更大的变动，所以最近一段时间，对于Wii主机建议持币观望，喜欢Wii的玩家不妨还是继续等待，毕竟目前的这个价格已经远远超过主机本身的价值了。

主机及主要周边参考价格：	
Wii 主机（韩版，白色）	1700元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii-Fit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580元
《Wii-Fit》（高仿 Wii 平衡板）	380元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
高仿色差线	60元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V 直插）	60元
北通电源（220V 直插）	80元

PEGA 三合一超薄版PS3风扇大支架上市

周边厂商PEGA在以前推出过普通的超薄版PS3支架，后来又为超薄版PS3推出了集合PS3手柄充电器、主机支架以及游戏收纳盒于一体的三合一支架。现在PEGA又推出了一款外观更厚重，并且集合散热风扇和支架与一体的全新产品。本产品在外形上比过去要显得厚重许多，支架厚度超过了5厘米。由于底部增加了2个散热风扇，所以重量也比普通支架重一截。支架两侧留出了两排散热孔，造型如何鲨鱼的腮，支架前端采用银色面板，上面有一个PEGA鲨鱼标志，整个产品看起来比较酷的。由于是散热风扇，功耗比较大，所以本产品放弃了USB供电方式，而需要外接一个5V的电源。所以如果玩家要启动支架风扇的话，需将产品中附带的供电连接线插好，然后开启支架后方的开关就可以了。这个底座的风扇在转动的时候几乎没有任何噪音，不会影响玩家游戏，风扇抽出来的热风从支架两侧的散热孔排除，对PS3起到了一定的降温效果。由于现在的PS3都采用45纳米工艺制造，功耗已经降低了很多，所以很少出现PS3由于散热问题而导致的机器故障。考虑到部分用户在夏季高温条件下使用PS3导致机器过热，将PS3支架加入风扇算是一个权宜之计。

内含物品
PS3 风扇大支架 ×1
供电连接线 ×1



专题导购 关注消费热点话题

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi主机（行货）	1250元
烧录卡	Hyper–R4i（1.4）	78元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡(行货)	72元
贴膜	NDSi专用Hori贴膜（组装）	20元

总计	1420元
近期推荐购入指数	9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 比起PSP，春节这段时间的NDS销售势头非常迅猛，其中销量最好的当属神游版的行货NDSi，因为神游版的NDSi不仅价格稳定，而且还内置了一款全中文游戏《任天狗》供玩家尝鲜，所以整体比较下来会感觉行货的NDSi非常划算。而年后的这段时间，神游的iQue DSi点卡也在神游的各个网点进行销售了，这也能让购买行货主机的玩家更方便的享受到DSiware的魅力，不过目前行货的NDSi只有黑白两种颜色，想要购买其他颜色的玩家就只能考虑日版NDSi了。现在红色、绿色和浅蓝属于NDSi中货源比较紧缺的颜色，其价位也较高，大概在1400元左右，大红颜色的主机最贵，主流商家的报价基本为1500元。如果手头的资金不足，也可以考虑相对便宜的美版或欧版主机，这些主机价格和行货主机比较贴近，不过界面并不支持中文显示，所以玩某些个别需要系统设置的汉化游戏会有些问题。烧录卡上，带有即时存档和即时攻略两大特色功能的Hyper–R4i仍为首要的购机选择对象，而且新版的Hyper–R4i支持NDSi 1.4系统，不会因为主机的升级而导致烧录卡不能正常运行。

主机及主要周边参考价格：	
NDSi主机（行货）	1250元
NDSi LL主机（日版）	1500元
NDSi专用Hori贴膜（组装）	20元
NDSi LL专用Hori贴膜（组装）	30元
黄金DSTTi（1.4）	58元
EZVi简装版（1.4）	108元
Hyper–R4i（1.4）	78元
M3i Zero 英文版	156元
金士顿 4GB TF卡（行货）	72元
金士顿 8GB TF卡（行货）	128元
金士顿 16GB TF卡（行货）	318元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim 主机(港版，120GB)	2380元
线材	高仿索尼HDMI线	50元

总计	2430元
近期推荐购入指数	9

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 进入第三个年头，PS3的破解消息愈传愈烈，市场上的商家也都迎合破解消息，而对主机价格进行小幅调整，目前120GB容量的薄版PS3主流报价大概在2400元左右，年后也没有太大变化，而新出的250GB容量薄版PS3大部分地区暂时缺货，且供货也不是十分稳定，考虑想要购买这个容量版本的主机玩家可能还要再等上一段时间。对于两个容量版本的PS3选择，目前比较倾向于250GB容量，因为考虑闪存的成本和PS3的部件，250GB容量的主机性价比明显略高一些，但缺货还是一大问题。大硬盘的PS3主要是针对喜欢在PSN上购买各种游戏、下载各类影片的消费狂型，否则再大的硬盘对于几乎不上网的玩家来说，意义不是很大。



◀到目前为止，PS3推出了众多针对某款大作的限定版主机，并且多为250GB大硬盘版。不过可惜的是，除了外包装盒，主机本身和普通版PS3没有啥区别，这就大大降低了收藏价值。

主机及主要周边参考价格：	
PS3 Slim主机（港版，120GB）	2380元
PS3主机（港版，160GB）	2580元
原装DS3无线振动手柄	320元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线(2米)	280元
高仿索尼HDMI线	50元



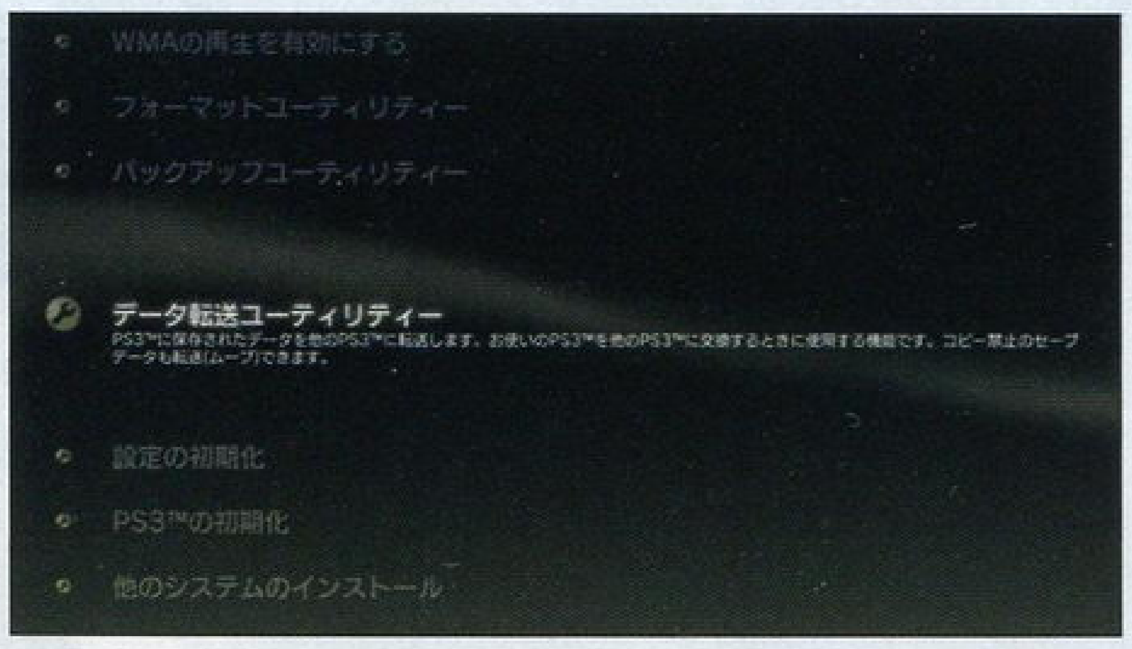
从本期开始，“问题小卖部”将正式入驻“软硬兼施”栏目，主要为广大读者解答主机硬件相关的问题。另外遇到游戏问题的玩家仍然可以向“问题小卖部”的专属邮箱来信，晴天会根据当期的工作安排直接使用邮件进行回复，以保证回答问题的及时性。最后还是那句老话：“不要等到问题成堆才想到小卖部哦！”

@ 我的PS3前段时间玩《刺客信条II》和《杀戮地带2》时老是突然卡在游戏中的“Loading界面”无法继续游戏，而且一退出游戏，PS3就会响三声然后自动重启，这到底是怎么回事呢？我的机器是港版40GB（双光头），当初镇光头后换过一次，之后读盘一直很流畅，另外我还给PS3更换过250G的硬盘，同样没有什么异样，偶尔会拿来看自己刻录的电影。［小 Kang Ta］

从你目前的情况判断，“卡在Loading”的症结还是出在光头上，你只需要联系熟悉的电玩店再次进行更换即可。因为通常“Loading”都是属于主机读取光盘数据的阶段，此时如果光头无法正确读取数据给予程序反馈，那么就会定格在一个界面形成一种“假死机”的现象。另外遇到此类情况时晴天并不建议打开XMB菜单选择“结束游戏”，或直接使用主机面板上的退盘键退出光盘，正确的操作应该是按住主机的电源键直到听到“滴”的一声再放手，待主机进入待机状态后再重新启动。

@ 本人现有老版160GB的PS3一台，现在想购入一台薄版120GB的PS3，那以前的160GB硬盘直接更换到薄机里面可行吗？资料和记录能否继承？［ruochenhan］

因为PS3自带的硬盘都和主机进行了绑定，所以将老主机的硬盘更换到新主机上是不能继承任何资料和记录的。而转换数据的方法早期很多玩家都喜欢使用U盘等移动储存设备进行拷贝，但往往又会遇到部分资料禁止拷贝的情况，尤其是很多动辄上百小时的游戏记录，无奈之下只好选择放弃，不过现在官方已经听到了这部分玩家的呼声，在目前非强制升级的3.15系统中加入了数据转移功能，只要你拥有两台PS3主机和一台电视就能轻松实现所有硬盘内容的转移，下面就来看看具体的操作方法吧：



(1) 将新老主机都通过视频线材连接至显示设备（最好是电视，因为电脑显示器往往会由于接口不足使操作更加繁琐），事先要确保两台主机的“显示设定”与所使用的线材一致，而且电视也要有对应的接口支持，并且可以自由切换；

(2) 将两台PS3主机使用网线连接，接着启动希望转移数据的PS3主机，按照“设定”→“主机设定”→“资料传送工具”→“将本主机的资料传送至另一台PS3”的顺序选择；

(3) 启动接收数据的PS3并将电视的显示输入切换到它这一侧，按照“设定”→“主机设定”→“资料传送工具”→“将另一台PS3的资料传送到本主机”的顺序选择；

(4) 在正式开始前，一定要确认接收数据的PS3上没有任何重要资料，因为传输时系统会自动删除新主机硬盘中的所有数据，耐心等待数据传送完成后，转移数据的PS3主机中除了禁止复制的游戏数据、带有保护技能的内容会完全转移外，其他普通数据会全部保留。

注意点

①转移数据的PS3主机在转移前要登陆PSN进入“账号管理”，将“机器认证”的状态解除（不同的PSN账号需要分别解除），不然会出现部分下载内容无法使用的情况；

②接收数据的PS3在传输数据前一定要连网恢复老主机的PSN账号，不然会导致部分游戏记录、奖杯无法进行传输，使用拷贝的记录进行游戏无法获得奖杯的情况；

③Life with PlayStation的程序无法转移，但在新主机上下载该程序并登陆PSN帐号可保留之前获得的贡献点数。

多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：过年期间，我的侄女儿和胜嫂的弟弟都到我家来玩了几天，他们虽然年纪不同，但每天做的最多的事儿却不约而同，都是开着电脑看台湾偶像剧，小侄女看的是《篮球火》、弟弟看的是《终极三国》和《黑糖英雄传》，这些剧集的共同特点是有帅哥有美女（帅哥还算帅，美女很一般），有一些上世纪的廉价特技，有荒诞的动漫剧情以及脑残的台词，闲极无聊看上两集放松一下是可以的，一天十几个小时盯着看……我这个年纪肯定是不适合的。说真的，有那工夫我还不如看两集《铠甲勇士》，观摩一下国产特摄片的最高水平是什么样的，要不抱着儿子看《喜羊羊》也成啊！

圣·任意球主罚动作

Gouki提供

前不久Konami放出了《PES2010》的新补丁，继上一次大幅追加了好多双球鞋之后，这个序号为1.04的补丁主要目的是更新冬季转会之后一些球队的人员变动，另外又追加了一双新鞋——ADIDAS的PURE第三代，至此游戏中收录的各品牌各配色授权球鞋已经超过了20多双，让人感受到了Konami暖暖的诚意。虽然Konami在更新附注里注明了，转会可能不全（事实上也的确不全，1月15日之后的转会根本就没有），而且可能会有其他一些小问题，但是——没想到的是，这个1.04版的更新却闹了一个天大的笑话：因为莫名其妙地追加了一个“第12种主罚任意球的动作”，而这种动作却根本不能在游戏中表现出来，所以当轮到被设定为第12种主罚任意球动作的球员主罚任意球时，就会如下图所示……（图片来自a9vg的tvbi玩家，在此致谢），有玩家戏称，这真是“圣·任意球主罚动作”啊！



所幸的是，Konami在两天之后紧急更新了1.05版补丁，弥补了这个错误，怎么说呢，知错就改还是好孩子？不，Konami，该用点心啦！

ASL来到中国！

九兵卫提供

日本乃至全球规模最大的ACG歌曲盛会Animelo Summer，将于今年11月份降临中国！

2010年2月19日春节刚过，Animelo Summer Live（简称ASL）在东京召开记者发布会，主办方DWANGO以及文化放送电台携影山浩宣、奥井雅美、田村由加利以及May'n等众多知名动漫歌手宣布，2010年的ASL将在8月28日和29日举行，主题为“evolution（进化）”。不过令中国的动漫迷惊喜不已的是，记者发布会同时宣布今年的ASL将首次踏出日本国门



▲参加发布会的fripSide、影山浩宣、奥井雅美、桃井晴子、田村由加利以及May'n。

Animelo Summer Live 2010 evolution

▲全球规模最大的游戏音乐会VGL以及规模最大的动漫歌曲演唱会ASL都不约而同选择了中国，着实令我们兴奋。

走向世界，而首次海外公演的地点正是中国上海，演出名为Animelo Summer Live in Shanghai！

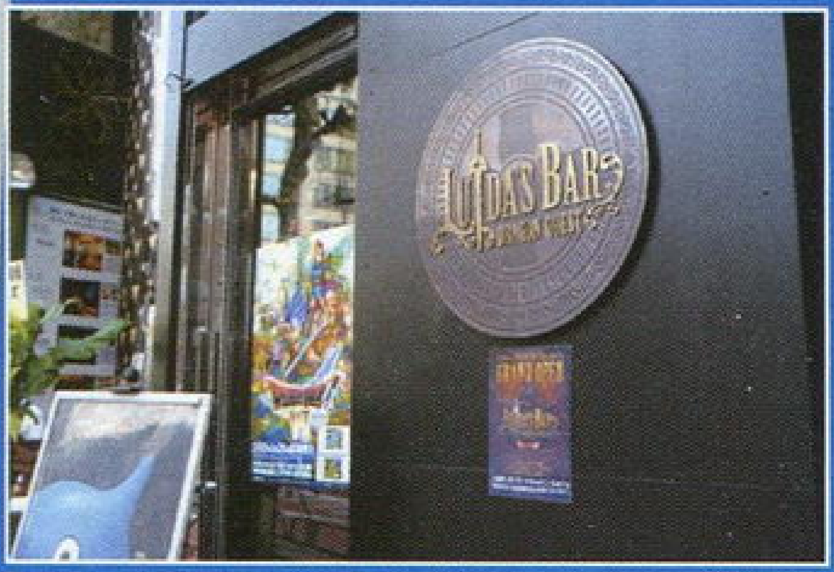
始办于2005年的ASL，是所有日本动漫歌手最梦寐以求的舞台，也是属于全世界ACG迷一年一度的夏日盛会。由于入场人数过多且演出时间长，ASL从2008年开始分为两天举行，会场也变为可以最多容纳3万多名观众的琦玉体育场。2008年的ASL，有近5万人在两天内入场观看了激情四溢的演出。

虽然主办方早前就放出消息称要将ASL推向世界，但这突如起来的惊喜还是比很多人预想得要快，而且ASL的首次海外公演安排在我国上海！目前ASL上海站的具体时间以及演出歌手均未确定，接下来还会有哪些更多的惊喜，我们将拭目以待。

现实版“露伊达酒馆”开张

晴天提供

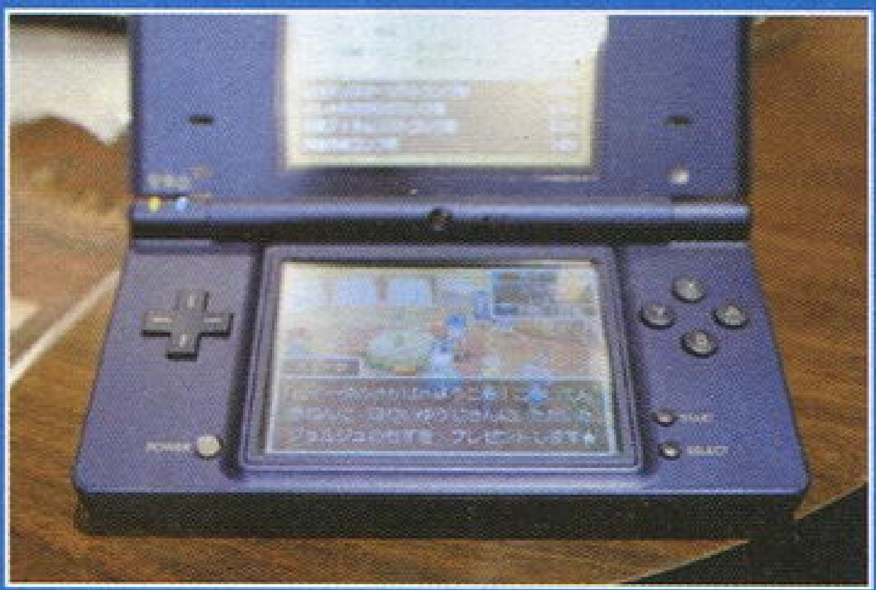
玩过《勇者斗恶龙IX》的玩家一定不会对游戏中的露伊达酒馆感到陌生，因为势单力薄的玩家只有在这里雇用同伴组成冒险队伍才能闯荡天下，去帮助大陆上所有需要帮助的人。现在在现实中的日本“御宅族圣地”秋叶原一个与其同名的酒吧于今年1月28日正式开张营业了，里面提供的食品不但是由“《勇者斗恶龙》系列”的制作人堀井雄二亲自设计，特殊的会员机制、完善的无线网络也将游戏中的很多经典要素带到了你我的现实生活中。当然如果大家有机会去到日本的话，不妨顺便去那里亲自感受一下现场的气氛（距离秋叶原六本木地铁站步行仅需三分钟），也算是过一把勇者的瘾了。



▲酒吧的招牌古香古色，史莱姆看板后面则悬挂着《勇者斗恶龙VI》的宣传海报。



▲酒吧中吧台的最大看点就是在透明橱窗中展示了很多系列经典角色的手办，左上方的烤肉有一个很独特的名字“独眼巨人的大锤”。



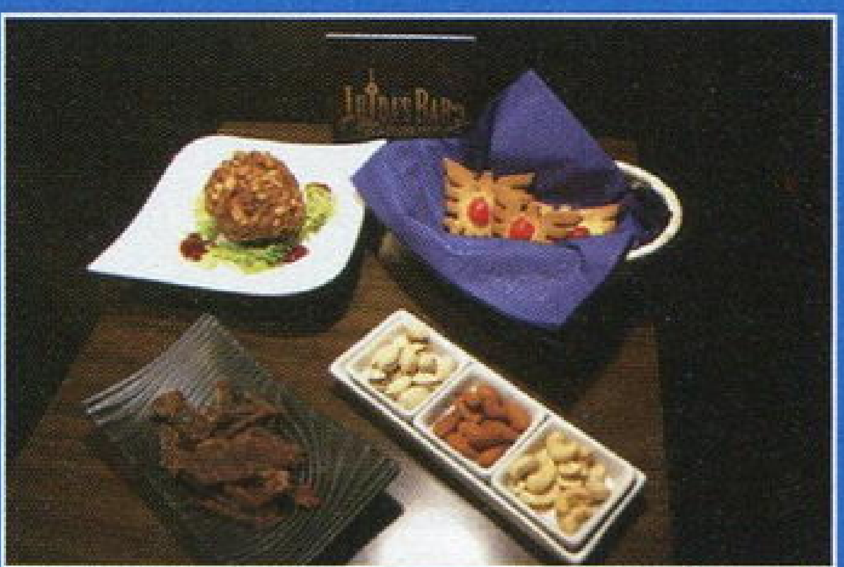
▲因为是专门的主题店，所以在这里进行“擦身交换”可以获得限定的藏宝图，这也是制作人堀井雄二亲自设计的哦。



▲观察完四周的大致情况自然就要找东西填饱肚子了。精心设计的菜单上总能发现很多熟悉的身影，像史莱姆、女神的果实、世界树之露等都是难得一见的美味佳肴。



▲跑到厨房里去偷学一手，正好遇到官方COS制作的“露伊达自制南瓜沙拉配力量之种”新鲜出炉！



▲饭后来一些特色小吃也挺不错，眼尖的读者能认出饼干的造型是什么吗？



▲离开前看到墙上的促销广告，原来在酒吧里点一个食品就能得到一个小金币，累计到25个后可以换成大金币，然后再用一定数量的大金币来交换神秘奖品。

秋叶原通信 AKIBA EXPRESS

秋叶原的春节商战？！

每逢过年，家家户户便会置办年货、购买礼物，于是在商家之间便产生了"春节商战"一词。如今随着国人的钱包日趋宽裕，越来越多的年轻人前往国外旅游购物，其中就包括日本东京。本期就为大家介绍秋叶原的"春节商战"。



▲春节期间乘坐巴士集体前往秋叶原购物的中国游客军团。

秋叶原的大街上随处可见中文店标，也经常能听见耳熟的普通话，这些相信每个去过那里的人都有所经历。而到了春节，前来购物的中国游客也会更加阔绰地消费，商家见状当然是喜笑颜开。如果说游戏、动画这些还算不上奢侈品，别忘了秋叶原也同样是各种电器的天堂。面对动辄消费数十万日元的中国游客，于是日本的商家也打起了春节商战。

秋叶原的地标性电器店ヨドバシマルチメディア Akiba，为了吸引更多的中国游客，特地在春节期间增聘多名会说普通话的营业员，专门面向银联的刷卡消费也放出了前所未有的折扣。而另一家竞争对手 Bic Camera 甚至从中国本土便开始为即将赴日的游客赠送打折券。由于日本的年末商战在每年的 1 月份左右，2 月份正是零售业青黄不接的时期，所以此时能否依靠中国游客赢得巨大商机就显得尤为关键。而事实上春节期间光是 2 月 13、14 日两天，秋叶原所有电器店的零售额达到了去年同期的两倍。

不仅是春节期间，在去年全球经济萎靡的情况下，来自中国的游客数量是日本对外旅游中惟一可以依然保持增长的国家，而中国赴日游客的平均消费也远远高于其他国家游客在日期间的平均消费。Bic Camera 的店员笑称："像中国游客一样出手阔绰的顾客，即使在日本也很少呢！"



▲欢迎中国顾客的标语在 OTAKU 圣地秋叶原随处可见。

准备迎接"雷"神拳的降临

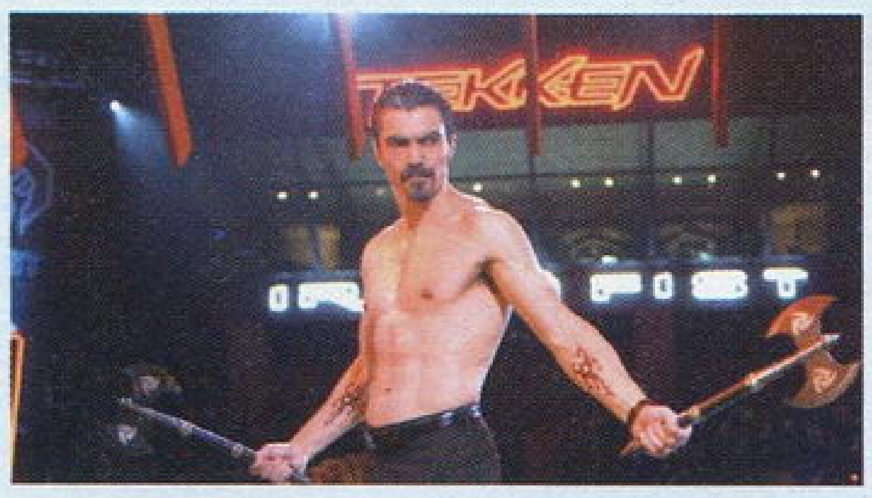
ACE 飞行员 提供

我要拍电影！我也要拍！把 ACG 作品改编成电影的声音在业界可谓此起彼伏。去年我们已经被《龙珠》、《街霸：春丽传奇》等作品雷得外焦里嫩，说到这里突然让我又想起了 2007 年的烂片《生死格斗》……反正有前辈们垫底，所以各位导演、演员、电影发行商都不用过分紧张，让我们继续朝着低成本电影的康庄大道进发吧。

2010 年，当我们刚刚过完春节长假，再次投入到工作和学习生活不久，就将迎来今年第一部游戏改编大片——《铁拳》。将《铁拳》搬上大银幕早已不是什么新闻，但由于这是游戏改编电影，而且还是 TVgame 的大作，作为一名玩家自然比其他人群要关注得多。在玩家眼中，电影版《铁拳》主要看的就是演员们对各个角色的还原程度，至于打斗和特效，说真的，最好不要抱太大的期望。下面我们就来看看电影版《铁拳》的最新剧照吧。



▲一种扑面而来的"雷"的气息，主要就是这两位大妈造成的。



▲前前后后看了半天，又查看了不少资料，最终判定这位扮演的是三岛一八……吧。



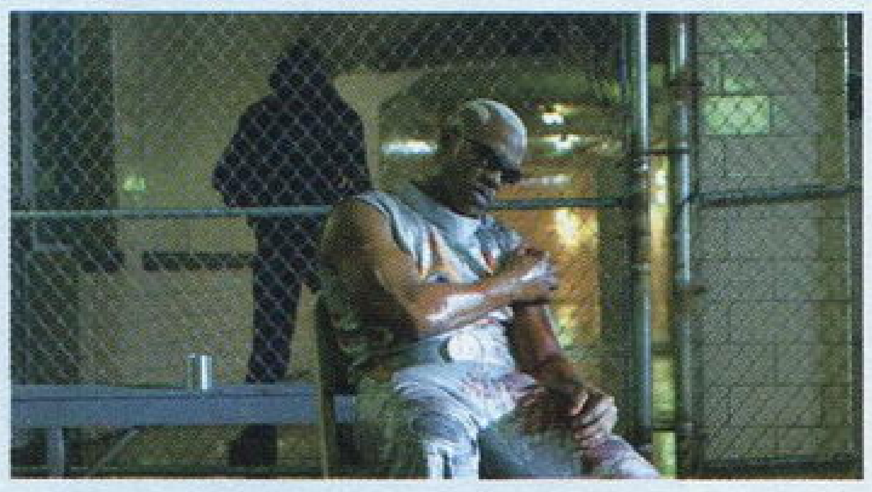
▲扮演三岛平八的这位演员长期在各类 B 级片中扮演小 BOSS、打手及各类坏蛋，算是非常脸熟了。



▲影片对《铁拳》舞台的还原度还是非常高的，另外扮演艾迪的这位演员功夫非同一般，值得关注。



▲游戏人物的超未来发型其实是最难实现的，否则这位风间仁可以更加传神。



▲本次曝光剧照中最大的亮点，雷文简直就是从游戏中跑出来的。

再也无法征服的指环王

胜负师 提供

《指环王 征服》是 2009 年 1 月发售的一款老游戏，游戏的总体素质、评价和销量都一般般。不过由于成就和奖杯难度不大，只要有一个同伴配合你刷在线成就/奖杯，那可以很轻松地拿下 1000 点成就或白金奖杯，所以在成就饭和奖杯迷当中还小有名气。虽说游戏有些冷门，不过在欧洲，本作却有相当数量的指环王死忠依然热衷于网站，比起其他一起强调网站的成就/奖杯神作来说，不会出现服务器上空无一人的惨况。

如果现在，你出于对奖杯/成就的兴趣，或对指环王的热爱，想要尝试本作，那都有点儿晚了，EA 不久前宣布，该游戏的服务器 3 月 16 日就会关闭，也就是说，很快这个游戏将成为一款单机游戏，网络相关要素，包括网战成就和奖杯都将成为历史，对于成就饭和奖杯迷来说实在有些"杯具"。

这个故事告诉我们，强调网战的游戏最好还是趁热打铁，等到服务器关闭的那天就追悔莫及了。

每天都与马里奥相伴！

炎骑士 提供

相信大家已经看过不少有关于马里奥的趣味周边。不过这一次有所不同，尽管仍然采用了大胡子水管工的主题，但却与日常生活息息相关——把马里奥挎在肩上或穿在身上！左面这幅图上的马里奥主题挎包纯粹是玩家自己 DIY 的产物，所应用的原料也非常好找。尽管看起来很简单，但如果哪个女孩子挎着这样一个包包出门，相信还是会吸引不少人注意的。另外，如果你厌倦了这个挎包，还可以把手提的布带剪掉，然后到商店买一个枕头心塞进去，再把上端的开口部位缝上，挎包转眼变成了抱枕！





右面这幅图上的马里奥有些另类，或者说，这个造型借鉴了古埃及壁画上的人物造型。这个图案同样也是玩家自己设计出来的，而且还把它印在了 T 恤上面。还别说，这种古埃及壁画风格的图案还特别适合作为 T 恤图案。以往 T 恤上的胶印图案在经过多次洗涤之后就会脱落破损，而这个古埃及版的马里



报道第三弹！

《霸　三国志大战》作为一款以攻城拔寨来决胜负的游戏，玩家通过对实体武将卡的操控，就可以指挥游戏中的部队上阵杀敌，只要将敌人城血杀至0点就可以取得胜利。俗话说："工欲善其事，必先利其器"，想要取得游戏的节节胜利，就必须做好战前准备工作。本期"华立街机新时代"专栏将深入介绍一下游戏系统，除了要告诉您如何作好《霸　三国志大战》出战前的准备，而且还附上三国时期最强大的势力——魏的介绍。

全亚洲最火红的卡牌街机登陆中国内地

第一步　准备出战的牌组

每次游戏前，玩家必须先准备好一组武将卡。而如同所有的卡牌游戏那样，《霸　三国志大战》在出战的牌组上也有一些基本的规则和限制。

●组牌时的限制

组牌时必须要遵守的两条基本规则：

1. 同一副牌组内不可以有重复姓名的武将卡；
2. 牌组内武将 cost 的总和不得超过 8；

若玩家的牌组不符合这些要求，在卡牌登录时，系统会自动排除不符规定的武将卡，并且自动禁止登录重复的卡牌。



▲系统会自动禁止重复登录的卡牌。



▲武将关羽的Cost为2.5。

●组牌前必须了解的重要知识

1. 士气上限的变化

组牌时虽然并无限制牌组内所属势力数量，然而数量的多寡却会影响士气的上限值。士气上限值越低，表示所能累积的士气量越少，因此可能就无法发动 combo 计略，甚至连某些计略都不能发动，因此在组牌时一定要注意到自己牌组内的势力数。

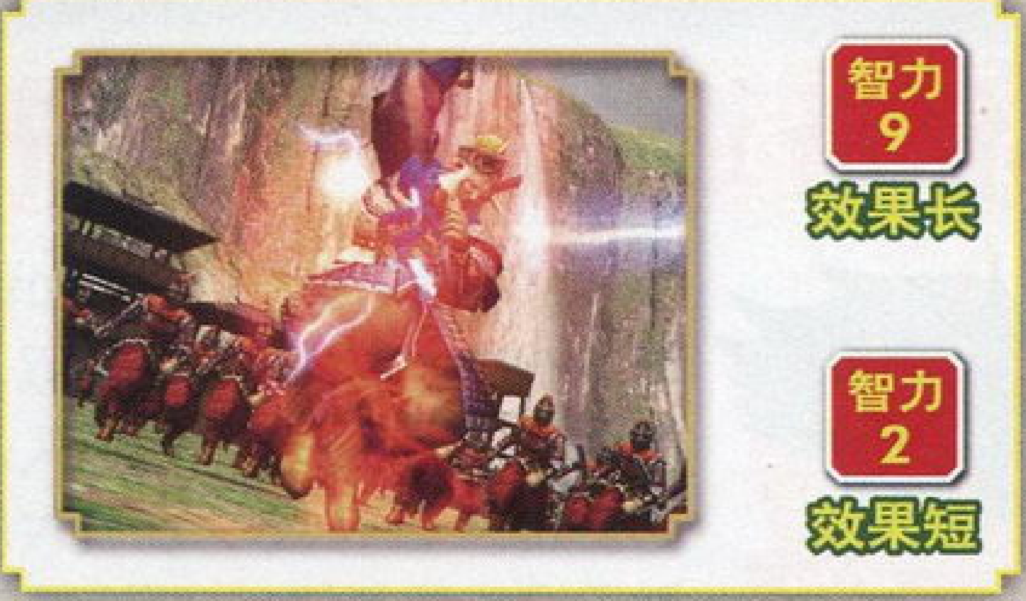
所属势力数量与士气上限的变化

3勢力以上	最大士気	6
2勢力	最大士気	9
單一勢力	最大士気	12

2. 武力和智力的影响

武力：会影响部队的战斗攻击力。除了双方部队接触时的乱战外，其他包括攻城、兵种的特殊攻击技等，也会因武力而有不同的伤害，因此武力数值越大的在战斗中的优势越明显。

智力：主要影响计略和伏兵的效果。智力越高的武将，释放计略的效果会越好，所谓的效果的是指计略的时间或计略的威力等等，依计略内容而定。同时，如果被敌人的计略命中，智力高的武将所受到的影响或伤害也会较小。另外，在伏兵状态下，当接触到敌人的时候，智力高的武将会给予对方较大的伤害；相反的若接触到敌方的伏兵时，智力高的武将受伤害会较小。





▲智力越高伏兵伤害越大。



第二步　登录武将卡

每次游戏时玩家都必须要登录该次战斗所要使用的武将卡。在登录时，只要将所有要出战的卡牌正面朝上放在机台盘面上，要注意卡牌与卡牌之间不可以重叠，然后按下机台上的"确定钮"即完成登录。



©SEGA

第三步 开战前的布阵

开战前，武将卡在机台盘面上的位置就是战斗一开始时该部队在战场上对应的位置，因此若开战前的布阵合理的话，一开战就比较容易抢得先机。

在布阵时，有2点要注意：

1. 武将卡只能配置在己阵或己城范围内，若是放在敌阵处，则开始的时候，该部队会变成在己城内出场。
2. 拥有伏兵和防栅特技的武将卡，若配置在城内就不会出现伏兵和防栅的效果，因此要配置在城外的己阵范围内。

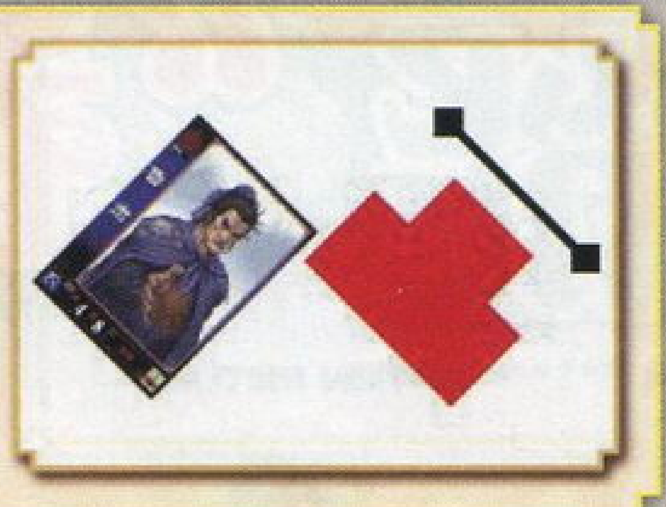
■伏兵和防栅部队放置在城内会失去效果。



●配置的小秘诀

1. 根据敌我双方的牌组和自己的战略来决定布阵时的位置（尤其伏兵和防栅的摆放位置特别重要）
2. 根据地形的变化来改变布阵的方式（骑兵和攻城兵受地形影响最大，因此要尽量避开树林、岩地、沼泽等地形。）
3. 有防栅特技的卡牌，只要转动卡牌角度便可以改变防栅的摆放方位。





第四步 选择兵法

在开战前的最后一项准备就是选择该次战斗所要使用的"兵法"。

兵法是游戏赋予身为指挥官的玩家所拥有的必杀技，使用时不需任何条件，只要按下"兵法钮"就会发动。刚加入的玩家只能拥有一个"再起之法"，也就是让撤退中的武将立即复活。而随着玩家战斗经验的成长，兵法也会跟着成长，带来的效果也更强，同时也会学到其他的新兵法。不过每场战斗只能使用一次，且必须在开战前就先决定好要使用的兵法。因此玩家要依据双方的牌组和自己的策略来挑选该次战斗的兵法。





◀随着玩家战斗经验的不断累积，兵法也会越来越强大。

势力介绍 魏

身处北方的魏势力，与其他势力相比，在骑兵部队上拥有数量上的优势，再加上主要计略也大多掌握在骑兵卡牌上，因此机动性最强，操控节奏较快、打法也较为丰富，适合打团体战、组织战的强大势力。在武将能力上，虽然平均来说武力并非特别突出，但主要的大将如曹操、夏侯敦、许褚、张辽等依然有优秀的能力，可轻易与敌人相抗衡。









技略特色：

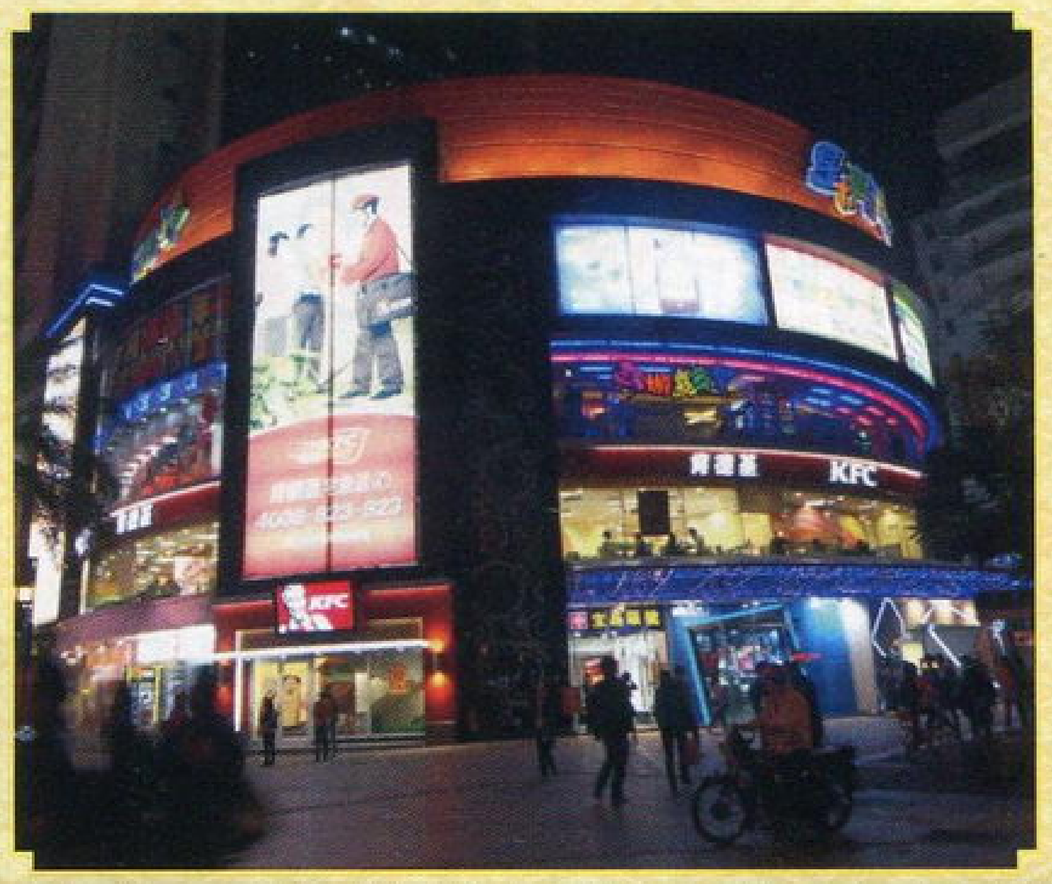
1. 拥有不少优秀的妨害系计略，如削弱敌人武力的"衰弱之计"；消除对方单人或集体强化计的"云散之计"；另外可利用少量士气抵消对手计略的"反计"，更是其他势力所没有的。
2. 在歼灭型计略上则拥有利于守城与攻城的"横向水计"，能够一口气冲走敌人，这也是魏国专属的技略。
3. 拥有骑兵专用的号令技略：神速大号令，可增加范围内骑兵的武力和移动速度。
4. 较缺乏优秀的单人强化计略，因此比较不适合单兵作战。

《霸 三国志大战》登陆店铺

环游嘉年华星力一号店

地址：广州市番禺区市桥繁华路2号（番禺宾馆对面，原友谊中心）

www.funfun.cc



- 环游嘉年华城市英雄（天河店）
- 深圳反斗乐园（旗舰店）
- 湖北 城市英雄（汉口店）
- 湖南 城市英雄（长沙店）
- 四川 城市英雄（成都店）
- 浙江 杭州神采飞扬（延安路店）
- 温州益智乐源 （纱帽河店）
- 陕西 西安灿烂阳光欢乐大世界
- 江苏 南京风云再起
- 上海 上海新世界
- 上海汤姆熊（正大店）
- 上海汤姆熊（万达店）
- 河南 许昌胖东来动漫乐园
- 北京莱利乐园（五道口店）
- 深圳 城市英雄（东门店） NEW

想在电视上一秀身手吗？

华立科技广东体育台大型游戏类电视节目玩家海选中！

一、竞赛日期和地点：

2010年2月1日～2010年3月下旬，每天广东电视台体育频道13：00～14：00播出，共约5周。

二、竞赛节目：

主赛：卡牌战略类《霸 三国志大战》

垫赛：音乐舞蹈类《唯舞独尊》

春节特别节目：《铁拳6》《街霸Ⅳ》《拳皇2002》《头文字D5》《铁琴》等8个项目

报名咨询电话：13929562878 叶先生

《霸 三国志大战》比赛详情请参阅相关网站

http://www.funfun.cc/gdtv

游戏文化 街机新时代

霸 三国志大战 搜索



自由谈

PLAYER'S FORUM

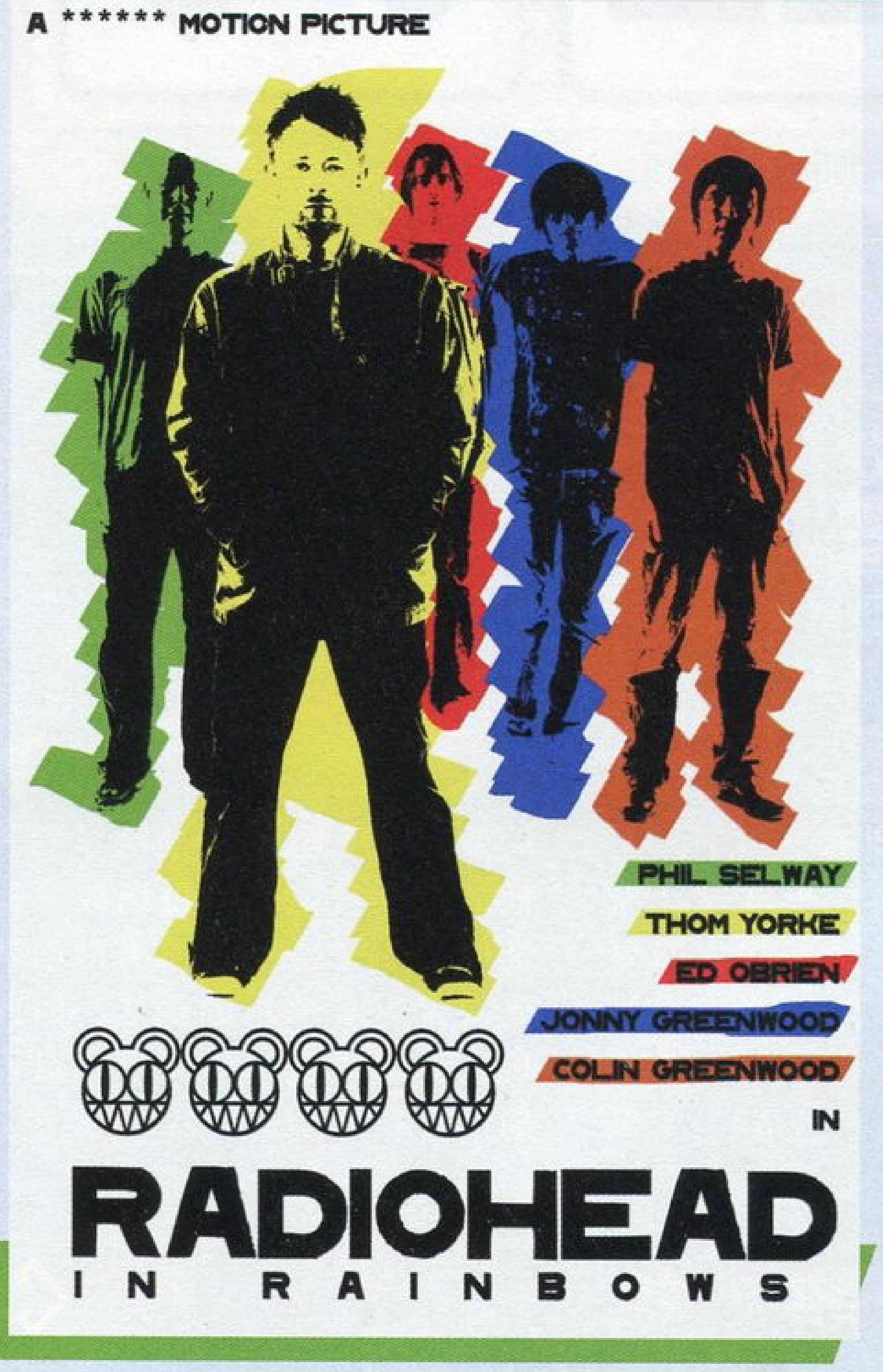
胜负师：春节过后，自由谈的信箱被各种邮件塞得满满的，虽说依然是恼人的垃圾邮件占了多数，但也可以从中挑出一些投稿来，有种沙中淘金的乐趣。经过了一个假期的积累，稿件的数量着实不少，像"看着给"就是篇很有意思的文章，对游戏销售模式有着十分大胆的设想，同时我们也能看到其中的可行性，希望真的会有这么一天到来吧。另外两篇短文涉及特定的游戏，一篇谈剧情，一篇属于前瞻。对于想尝试给自由谈栏目投稿的朋友，可以在这里一两千字的篇幅上多做尝试，如果没有把握，一开始就长篇大论的话并不是很好的选择。最后，作为主持人，我祝自由谈虎年稿源滚滚，能够看到更多虎虎有生气的新面孔。（投稿及意见信息：tt@ucg.com.cn）

游戏，我能"看着给"吗？

Pay-what-you-like

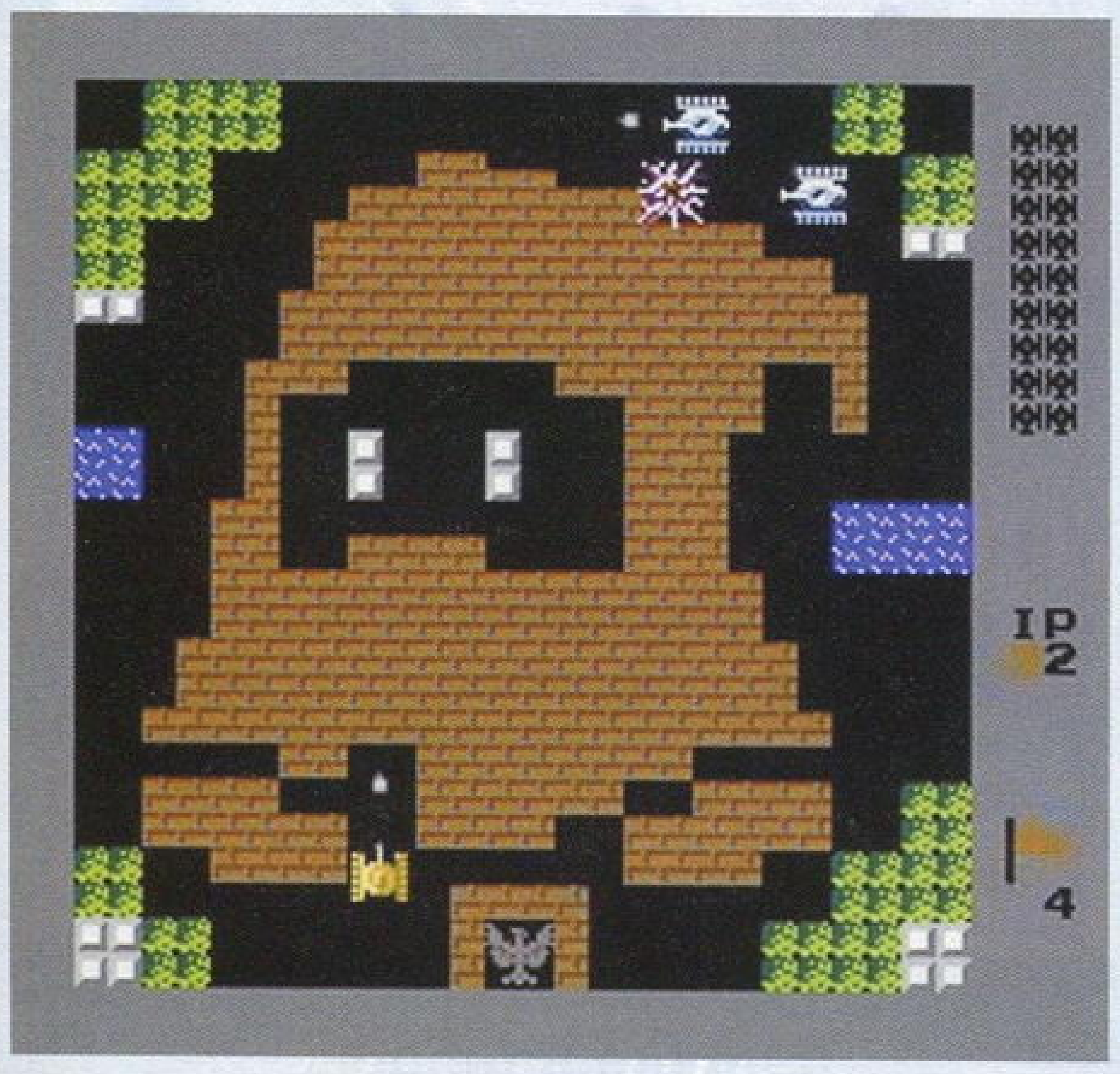
我曾一直固执的认为，对于娱乐产品来说，无论商家采用何种销售手段，消费者都只能被动地接受产品的价格，直到前不久在翻杂志时无意中看到了这样一则消息：2007年10月10日，英国老牌乐队Radiohead将自己的新专辑《In Rainbow》放到网上用下载的方式售卖。这种方式被命名为"Pay-what-you-like"，用大白话翻译过来就是"看着给"，即歌迷可以为下载曲目想付多少就付多少，虽然大多数歌迷选择的是一分钱不付下载专辑，但《In Rainbow》在2007年12月31日以CD的形式正式发行的时候，专辑的网上销售收入已经超过了他们上一张发行的专辑Hail To The Thief的销售收入。截止到2008年10月该专辑通过数字下载和CD两种方式累计销量超过300万份拷贝，获得了巨大的成功。

看完这则消息后，作为多年玩家的我立刻自问了一个耐人寻味的问题：游戏3.0时代，我们也能"看着给"吗？



真正的游戏3.0时代

游戏的本质是一种互动的娱乐形式，从最开始的单纯的人机互动，到后来的通过网络实现人人互动，再到索尼的Home和《小小大星球》所倡导的玩家与游戏制作人的换位体验，一个"游戏3.0"的概念逐渐进入大家的视线。当我看到《小小大星球》中那一个个玩家自己制作的富有创意的关卡时，我仿佛又看到了一个维基百科式的有创意的点子，相信未来会有更多由玩家真正参与的游戏出现。但是我们的销售方式的理念似乎还没有跟上。如果将最初的到游戏店买游戏的方式成为"游戏销售的1.0时代"，将目前的网上购买数字下载版称成为"游戏销售的2.0时代"，那么，由玩家决定价格的"看着给"的销售方式或许可以称为"游戏销售的3.0时代"，这与索尼倡导的游戏3.0的核心理念是一样的，就像Phil Harrison在解释游戏3.0时说的那样："游戏3.0将焦点重新聚集到玩家身上。"我相信一个真正的完全将玩家视为上帝的游戏市场才是真正意义上的游戏3.0时代。



我们一直习惯于被动地接受由开发商定价的局面，就像我们以前一直习惯于游戏的开发者制作游戏关卡一样。虽然在我的印象里，FC上的《坦克大战》似乎也有关卡的制作功能，但那仅仅是一个雏形，而且那个时代并不具备将制作的关卡与别人分享的条件。随着硬件和网络环境的发展，索尼的《小小大星球》的出现，我惊叹于原来当年《坦克大战》的关卡制作功能竟然可以进化到这种程度！

那么我们为什么不去试着相信，游戏的价格和价值难道不可以由玩家决定吗？至少也得让玩家有这个发言权。虽然不是简单的将《In Rainbow》贩卖方式直接拿过来，但是一个由玩家参与制作、由玩家参与定价的"真正的游戏3.0时代"难道不应该到来吗？

游戏的真正价值

记得高中上政治课时老师在解释商品价值时提到了"凝结在商品中无差别的人类劳动"这个概念，对于一般的实物产品来说，比如游戏主机的定价，可由其生产成本决定，你付1美元就硬要把PS3扛回家的做法基本等同于抢，因为这件实物商品的成本就在那里摆着。而对于游戏软件的定价对于没有系统学过经济学的我来说总是感觉有点迷惑。如果夏利和宝马一个价你肯定觉得可笑，但是游戏软件的定价的差别却并不明显。你可以看到据称耗资2亿美元的《现代战争2》的定价和很多你可能都没听说过的小品级的游戏的零售价格相差无几。这说明游戏这种非实物商品的价值体现在它被消费的数量上，即虽然每张游戏光盘上都蕴含了整个游戏价值的全部内容，但是整个游戏的价值却是通过其销售的拷贝的数量来体现的，就像电影票房一样。这个现象让我一直在问自己，游戏的价值真的只能通过其销售的数量来体现吗？玩家在购买游戏时候完成了与开发商的商品价值交换，但是对于不同玩家价值有所不同的商品以同一个价格交换，我总是感觉有点别扭。我想起了《大神》，一款几乎所有媒体和玩家都叫好的游戏销量却很惨淡，这个销量难道就是它的价值吗？

游戏厂商赚的是销售总额和开发与宣传费用的差价，由于游戏的统一定价使得这个总额基本与游戏销量等价了。游戏的价值除了开发成本外，很大程度上取决于玩家对其的看法。同一款游戏对于喜爱不同类型的玩家的价值肯定是不同的，而玩家所能做的仅仅是买或者不买，而不是多给或少给。这种贩卖方式显然不灵活，既然软件和主机的价值本质上不同，那么决定软件价值的玩家能不能在软件的价格上有一定的发言权呢？我想相比起那些"限定版"、"豪华版"赚取各种"饭"们更多钱的方式，或者是通过"廉价版"榨取最后的价值的方式，倒不如让玩家自己决定这款游戏的价格，这种做法不



本栏目文章仅代表作者个人观点

见得一定会像《In Rainbow》那样赚很多钱，但是至少这种做法是尊重玩家的表现。

也许，你会嘲笑我：那岂不是所有玩家都想占便宜了？不错，《In Rainbow》的下载者中有很多人选择了免费，但出于对游戏价值的思索，我还是想探求看着给的可能性。

良好消费习惯的养成



如果你是5元党或者是BT族，你一定不会在乎正版游戏应该如何定价，反正你“得来全不费工夫”。你甚至可能认为Radiohead的“看着给”的贩卖形式比较脑残。因为在你看来，“看着给”就基本等同于“免费的午餐”。当然，在国内盗版猖獗的大环境下，Radiohead的这种做法当然会被大多数人所笑话，顶多被看成是炒作自己的方式而不是销售方式。但《In Rainbow》的成功仅仅是因为它的粉丝们的版权意识强吗？

在国内特殊的市场环境下，不管国人版权意识有多强，以我们的消费水平就不可能人人都去买正版，但还是会有一少部分对游戏真正有爱的玩家会“先买D版，发现是神作，再买Z版收藏”。我有个哥们就是先玩的PS2版的《樱大战》的中文D版，发现这个游戏是神作，就花了大价钱从日本邮购《樱大战》的日版豪华版收藏，尽管他根本不懂日语，也没有去玩这款正版，仅仅是回报发行商的一种做法。记得编辑曾在UCG上谈过买正版游戏的问题，当你花正版的价格买自己心爱的游戏时，游戏的价值才会被你完全挖掘出来，因为你对这款游戏倾注了自己的爱，你才会真正体会到游戏的价值。

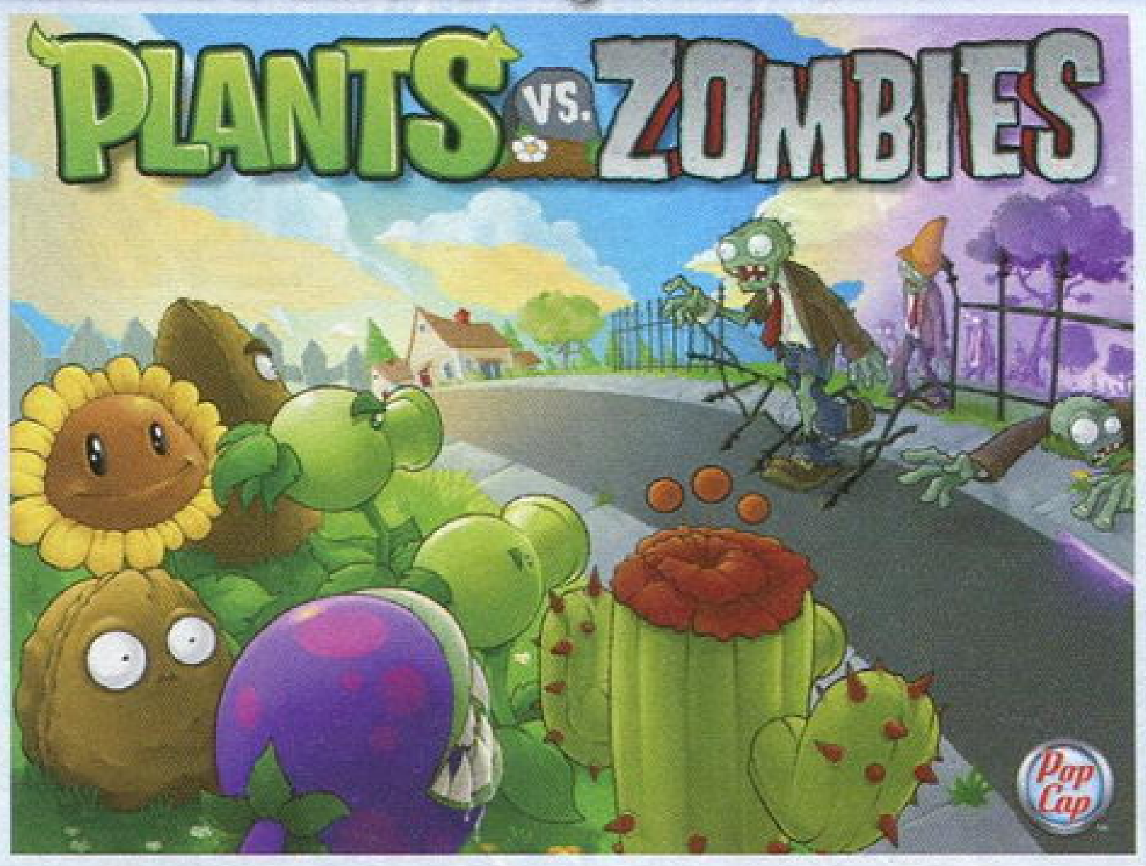
不要小看了心中有爱的人在网络上的巨大力量，从维基百科到百度知道，从电影字幕到游戏攻略，无不是因为有爱者在网络上汇集了巨大的力量。正是这种力量，《In Rainbow》的“看着给”的贩卖方式才会取得成功。只有真正有爱的玩家才会真正意识到游戏的价值，才有可能从5元党转变为正版消费者。

最近国内各大BT网站遭到严厉打击，虽然对于保护版权的初衷无可厚非，但是真正让国人形成良好的版权意识和消费习惯恐怕不是一朝一夕的事，更不是靠封杀BT就能一蹴而就的。BT网站被封后，盗版光盘市场的火爆就很说明问题。而上一次微软大Ban机行动中，北美近百万主机中招也充分说明老美中喜欢“占便宜”的也大有人在。只有当大多数人意识到了如果大家都去买盗版我们将无游戏可玩的道理，才能在反盗版的问题上真正有所突破。对于国内软件商赚钱难的困境，“看着给”的贩卖模式无疑可以让不愿花钱买正版的人从花一点钱开始，逐步形成购买正版的意识，不过在国内恶劣的市场环境下，这恐怕需要很长的时间，但值得去尝试。

将蛋糕做大

也许你会说游戏产业和音乐产业有所不同，歌星可以举办演唱会或广告代言等形式广开财路，游戏的收入几乎全靠销售收入，看似“看着给”的理念在音乐界有自身的特色，不见得适用于游戏产业。但是任天堂用体感系统大幅扩展了游戏玩家的群体，“将蛋糕做大”的理念远胜于“如何瓜分”，这也是最近几年任天堂能够重新回归游戏产业龙头的原因。如果说任天堂是通过改变游戏操作方式的手段将蛋糕做大，那么，“看着给”的模式或许可以通过改变游戏的销售方式将蛋糕做大，非核心玩家或者是非玩家可能并不认同定价在60美元的游戏价格，因为他们没有认识到游戏的价值，所以他们认为游戏不值这个数。如果他们有机会先以很低的价格甚至免费体验到游戏，认识到价值后，“看着给”的模式就会回报给发行商。而核心玩家中的狂热者或许会出更高的价格。

游戏产业正在向着网络化的方向飞速前进，不论是Xbox Live上的独占资料片的付费下载，还是PSP go富有争议的取消UMD光驱，“数字下载取代实体光盘”似乎正在成为未来游戏产业发展的重要方向。数字下载避免了软件的包装和传统销售渠道的中间环节，让消费者能以更加实惠的价格购买软件，又保证了游戏厂商的利润，同时还能给令厂商头痛的二手游戏和盗版的问题带来新的局面。虽



然这其中可能会损害到软件零售商的利益，但如果这是游戏产业发展的必然趋势的话，那么全数字下载时代终有一天还是会到来的，至少目前已经处于并存的状态。

在网络销售模式不断做大的前提下，“看着给”就能够起到扩大消费群体的作用，将会有更多非玩家愿意尝试游戏，“看着给”会给他们更自由的选择，而二三线厂商通过新的贩卖方式取得意想不到的收获。一个全新的网络市场，会孕育出更多全新的贩卖形式，“看着给”无疑是其中一种很好的尝试。2009年风靡全球的《植物大战僵尸》说明，即使是休闲类的小游戏同样有着巨大的市场潜力，只要让更多的人有机会接触到游戏，游戏产业的蛋糕就一定会越做越大。

试玩版的进化

也许你还会反驳：如果是想通过想让玩家低价体验的方式将蛋糕做大，那么试玩版的作用不是更直接，免费体验啊！不错，除了《GT赛车》可以牛到将试玩版拿出来卖，一般情况下我们是可以免费体验试玩版的，就好像电影预告片一样。但是通常只有核心玩家和游戏媒体才会去下载试玩版，而且并不是所有的游戏都有试玩版，试玩版通常起到的目的就是宣传。“看着给”的理念是将完整版的游戏摆在你面前，你根据自己的价值观判断该给多少，就算你选择了吃免费午餐，至少也让你从非玩家变为玩家，从只玩一个类型到多个类型都有所爱，这从本质上是对试玩版概念的一个进化。

2008年10月发售的《神鬼寓言Ⅱ》在全球创下了260万套的销量，而之后Lionhead公司似乎力图在游戏界创造一种新的游戏贩卖方式，那就是将游戏拆分开来，通过网络让玩家进行有选择的下载。从2009年9月29日起，《神鬼寓言Ⅱ》被分成5个章节陆续在Xbox Live上推出，其中第一章为免费下载，当玩家的游戏进程发展到章节末尾时，可以选择是否付费下载下一个章节。部分玩家认为《神鬼寓言Ⅱ》此举将会给玩家以更多的购买选择，现在他们只需要购买自己喜欢的部分就可以了。事实证明这个销售方式还是有市场的，于是尚未发售的《神鬼寓言Ⅲ》的剧集模式销售方式也进入了Lionhead和微软的视线。英国知名媒体TechRadar在2009年10月30日的网页新闻中报道了对Lionhead总裁Peter Molyneux采访的内容，其中Peter Molyneux说了这样一段话：“我不喜欢试玩版，我们游戏（神鬼寓言Ⅲ）的第一部分将是免费的，在这部分结束的时候你可以选择购买整个游戏继续游玩，如果你不是很确定自己是否喜欢，那么你可以仅仅购买下一章继续尝试。”

如果说《神鬼寓言Ⅱ》还只是在收回成本后的一次试探，那么《神鬼寓言Ⅲ》采用这种发售形式无疑是一个大胆的尝试。这种尝试的背后，是对玩家的尊重，这与“看着给”的本质是相同的。只不过目前的市场环境下，完全“看着给”的模式并不成熟，不可能让“看着给”成为惟一的贩卖模式，就像我们不可能期待所有的游戏都采用《小小大星球》的模式一样，但是我们有充分的理由相信，在未来的游戏市场中，玩家会起到主导作用，会有更多的选择，只有游戏厂商真正认识到这一点，一个真正的“游戏3.0时代”才会到来。

文 付天骄



《DQ VI》世界的梦境与真实

伴随着婉转而嘹亮的笛声，黄金巨龙振翅高飞，在阴霾的夜空下，载着勇者一行人飞向了阴气逼人的魔王城。正当勇者中计，被魔王的魔法所压制的危急关头，主角却突然惊醒，从床上摔了下来——《勇者斗恶龙VI 幻之大地》在序曲部分就营造出了亦幻亦真的独特氛围，而随着剧情的展开，其庞大的世界观和细腻的人物情感也逐渐清晰起来，预示着这将是一个穿梭于梦境和真实的冒险故事。

游戏进行不久后，玩家便会发现，《DQ VI》有上下两块大陆，主角因救人而失足掉落到下面那个被人们称为"幻之大陆"的世界。然而随着剧情的不断发展，玩家才和主角一起慢慢解开了真相：自己居住的大陆是梦的世界，而被称为"幻之大陆"的才是真实世界——原本认为的"幻"是真实，而原本坚信不疑的一切却是虚幻。当遮盖真相的面纱被揭开之后，再去回味那发生过的一幕幕，刹那间恍若隔世。

梦世界的设定在不少游戏都有出现过，但本作的梦世界却稍有不同，这个"梦"字，有梦境和梦想双重含义。《DQ VI》的梦世界并不是一个人的梦形成的，它是现实世界中所有人（甚至说所有动物）的梦共同交织在一起而组成的世界。每个人在梦世界中扮演着各自不同的角色，而梦世界和现实世界又是紧密联系、相互影响的。现实世界克利阿贝鲁镇的一位老人，因为儿子结婚后自己的住房遇到麻烦，就想不如自己也结婚吧，在梦世界中，他便真的与一位年轻的姑娘相识相爱；同样是克利阿贝鲁镇，乔恩墓前苦苦守候着的小狗，在梦境世界中成为了一位青年，告诉着过往的行人，这里是他主人的坟墓；莱夫科德村的铁匠，梦想是打造一副出色的铠甲，因此他店中那套锈迹斑斑的盔甲，在梦世界变成了闪耀着夺目光泽的精灵之甲；莱夫科德山脚下的旅馆内有一位老人，他年轻时的梦想是建造一座城镇，能让世界各地的商人聚到一起，而梦世界同样的位置，正是以热闹集市而出名的谢纳镇；阿莫尔镇吉娜婆婆噩梦的终结，不单令自己与昔日的恋人得以重逢，也令玩家初次意识到上下两个世界的关系是梦境与真实。

每个人都有梦想，梦世界其实也一直存在，但它会被具象化要从大魔王想要统治世界说起。大魔王为了将魔爪伸向大陆的每一个角落，先将对自己最有威胁的达玛神殿、魔法都市、奖牌王国一一摧毁。但它很快就发现，在人们的梦境中，这些建筑仍然存在，于是它便用自己的力量把梦世界实体化，并派四个手下将前三个被摧毁的建筑，连同控制梦世界的塞尼斯王所在的云城一起封印——这便是造成梦世界大陆上有四个巨大坑洞的原因。

其实《DQ VI》中还有第三个世界，狭间世界。这里既不是真实，也不是梦境，是大魔王所一手创造的世界。如果说"探索"是《DQ VI》游戏的主题，



那么"梦想"和"希望"就是剧本的核心。当人失去了梦想，放弃了希望，那么便只能在世上苟延生息；当人们的愿望过于强烈，那么扭曲的欲望甚至会让人失去自我——狭间世界的绝望之镇和欲望之镇所要表达的正是这样的含义。而牢狱之镇则是大魔王理想世界的缩影——剥夺人们的一切梦想和自由。

再次回到游戏序曲部分的姆多之战，这一战其实并非梦境，主角等人因为战败，精神被抽离实体飞往了梦世界，而以"探索"为主题的《DQ VI》游戏也就此展开。主角不单是为了探索世界、击倒魔王，更是为了找寻真实的自己。如此富有哲理的剧情也让《DQ VI》成为一代经典。

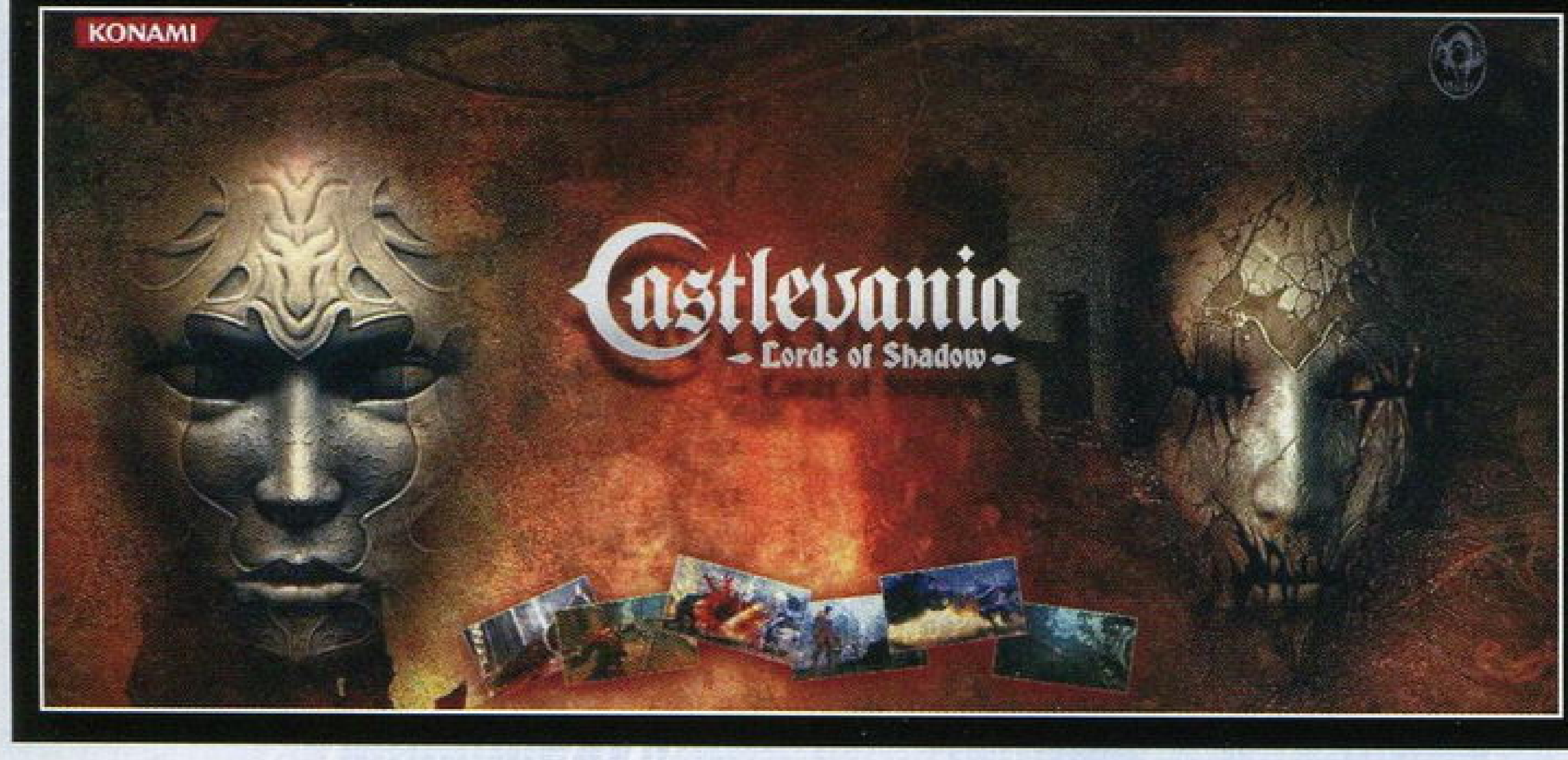
文 太正之风

唤醒沉睡的城堡

关于《恶魔城 暗影之王》的点滴

2009年6月，北美洛杉矶迎来了全球瞩目的E3展会。而此前一向低调的小岛工作室居然狮子开大口，一口气公布了《潜龙谍影》的两部新作，而最令人意外的还是由小岛工人室监督、西班牙开发团队MercuryStream（代表作《耶利哥》）开发的《恶魔城》新作，Konami想利用小岛的明星效应走量产化路线的策略可谓显而易见。

半年多的时间里，《暗影之王》陆续公布了新资料、新预告片，其中所展示的信息可以清楚地看出，制作人希望"《恶魔城》系列"能够在家用机上证明自己做为元祖级ACT的地位。从《月下夜想曲》开始，整个系列就变成了"扶不起的阿斗"，很长一段时间里一直在掌机市场裹足不前。在"《恶魔城》系列"白白浪费掉的十年里头，ACT领域已经出现了翻天覆地的变化，先后诞生了《鬼泣》、《忍》、《猎天使魔女》这样的日式动作游戏经典，Tecmo的《忍者龙剑传》也得以重生，欧美更有《战神》这样的史诗巨作崛起，如今的《恶魔城》要想在这众多"武林高手"中异军突起，确实有难度。同时，《恶魔城 暗影之王》也被无数粉丝的寄予厚望，希望它能为2010年的游戏市场增添一抹亮点。



从目前的情况来看，新作的画面没有太多的特色，顶多只能算是合乎次世代游戏的一般标准，至于游戏系统，感觉本作的RPG要素会少一些，回归到了相对正统的ACT类型。而且主角所使用的武器外形和传统武器"VAMPIER KILLER"有点类似，这一作新增了Combat Cross的武器系统，虽然暂时不太清楚具体的细节，但应该像"副武器加魔导书"的设定。《恶魔城》近十年里一直在纯ACT和A·RPG的两种类型中徘徊，又不想放弃《月下夜想曲》的成功模式，所以就采取了掌机上做A·RPG类型，家用机则对《恶魔城》进行改革的方式。但很不幸，这样的路线一直以来都没有对销量的提高起到积极的作用。换由欧洲人制作虽然可以开拓新的思路，但是比较令人担心的是对流行元素的滥用，比如说QTE，这会使作品失去传承，说白了就是不像《恶魔城》。另外，个人不希望游戏的解谜设计过于复杂，要减少来回跑路的情况，比如说N64版的《恶魔城默示录》就在这方面做得过犹不及。

欧式审美与原先的风格会有明显的出入，前一阵子公布的敌人设定图和加上几个预告片中看到的，都感觉有意向《战神》靠拢，作品显然更倾向于欧美玩家，当然，吸血鬼题材还是在欧美更有市场，Konami把《恶魔城》西化的策略也不无道理。个人非常希望这一作能在音乐多下点功夫，虽说要让玩家在听觉上印象深刻难度不小，但也可以考虑把系列的经典音乐混音或作为隐藏要素加入到游戏当中，这不失为一个绝佳的卖点。神秘的主角，谜一样的剧情，能勾起无数《恶魔城》死忠的兴趣。这一作能不能在这方面给予玩家全新的体验还不得而知，现在的剧情显得有点犹抱琵琶半遮面，而最终BOSS德拉古拉的出现频率逐年降低，但愿这次能够以让人印象深刻的方式复出，而不是走走过场。

最后，也是最具悬念的，就是负责监督的小岛工作室是否会为《恶魔城》增加更为喜人的变化，如果只是挂个名，那么绝对会影响小岛组的金字招牌，让Konami的利用明星制作人的品牌号召力来提高产品销量的如意算盘彻底落空，这也是玩家们最不愿看到的。

还是那句老话，就请各位拭目以待吧。

文 solidrx



战国天下布武

春节期间，发生了一个小插曲：日本麻疯病学会对《战国 BASARA 3》大谷吉继的故事设定提出异议，希望 Capcom 能够改正这一设定。老实说，当纱迦在初次看到 Capcom 对大谷吉继的设定时也觉得有点不妥。虽说本系列一向不拘史实，但是除了极个别反面角色外，其他角色不管怎么改都是积极正面的。像大谷吉继这种在日本人心目中印象颇佳的角色，被设定为一心只想让天下人遭受不幸的疯子，肯定会让他的支持者觉得不爽。这回就给大家介绍一下这位遭受不幸的忠义智将吧！

遭受不幸的忠义智将——大谷吉继

生平简介

大谷吉继生于1559年，卒于1600年10月21日(也就是关原之战那天)。大谷吉继又名大谷吉隆，父亲是大谷盛治，母亲是北政所的侍女，有人说他是丰臣秀吉的私生子。

大谷吉继成名于贱岳之战，他的成名与贱岳七本枪不同，他在开战之前，成功策反了柴田军大将——柴田胜丰。柴田胜丰是柴田胜家的养子，镇守长浜城，能够说动他投靠丰臣秀吉，可见大谷吉继的谋略之强。他也因此获得了足以与加藤清正等人匹敌的大功。在之后的战斗中，大谷主要负责后勤支援工作，在九州征伐、小田原之战、侵朝战争中均表现不俗。



◀光荣游戏《令旗所向》里的大谷吉继，麻疯病也能萌？

丰臣秀吉死后，大谷一度投向德川家康一方，除了保护德川家康不受暗杀以外，也曾一起出兵讨伐上杉景胜。在讨伐上杉的途中他经过石田三成的居城佐和山城，本想让石田三成之子随他一起出征，以缓和三成与家康之间的矛盾，没想到反而受到三成的邀请对家康举兵。深知当时局势的大谷连连说道："三成，这是没有胜算的。"但最后还是看在好友的面子上加入西军，成为西军实质上的领导人之一。

在关原之战开始之前，大谷运用自己的谋略成功赢得了丹羽长重等大名的支持，并逼迫东军主力之一的前田利长无法参与关原之战。关原之战开战之前，他便预知到小早川秀秋会叛变，但由于兵力捉襟见肘，他自己的直属部队只有5700人，仅能抽出600人来防备小早川军的1万5000人，另外在小早川的进军路线上埋下了防马栅栏。在战斗中小早川秀秋果然叛变，大谷军抱着必死的信念一度将小早川军击退数次，但后来由于胁坂安治、朽木元纲、小川佑忠、赤座直保四支部队全部叛变，导致大谷军被包围，最后完全溃败。眼看大势已去的大谷在留下"三成，与汝地狱相会"的遗言后切腹自杀。

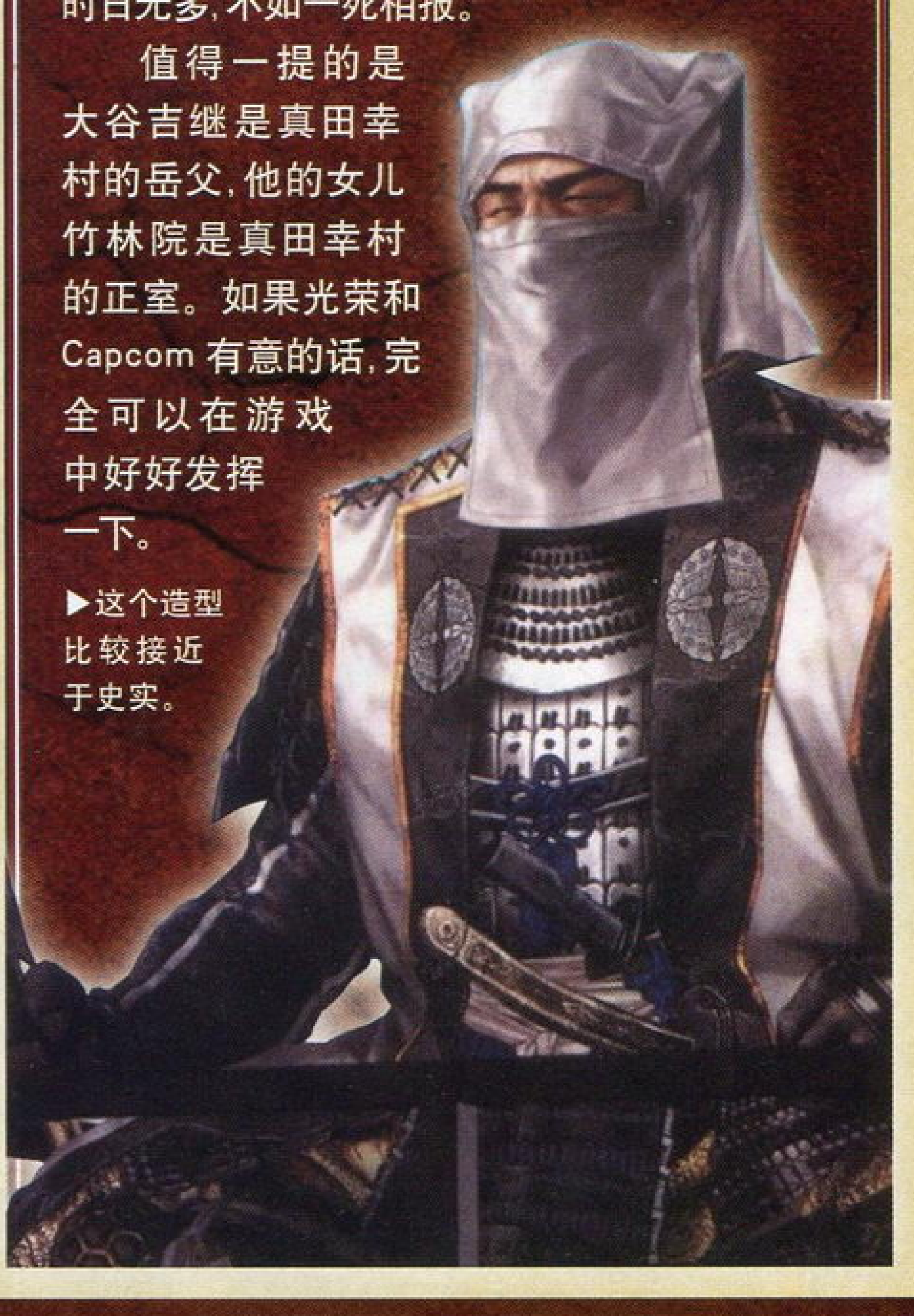
后世评价

丰臣秀吉对大谷吉继有着很高的评价，曾称赞他是："予其百万大军，必可指挥自如"。《名将言行录》中也赞曰"眷爱民众，智勇双全，刚直不阿，世人皆称其为贤人。"但由于大谷吉继患有麻疯病，对他的人生造成了严重影响。麻疯病在当年算是一种绝症，大谷因脸部溃烂而终日以白布蒙面，到后来双目几乎失明，行走也有障碍，在战场上必须靠轿子才能行动。这些设定都被 Capcom 继承到了游戏之中，当然游戏中他的轿子跟飞毯差不多，这个就有点扯了。

大谷在日本民间的评价很高，这主要是出于他和石田三成之间的友情。传说在一次丰臣秀吉举办的茶会之中，参与者要用同一个茶碗轮流饮茶，当大谷喝完之后，其他人惧怕被传染麻疯病，都不敢接过茶碗，惟有石田三成毫不在乎地接过来一饮而尽。大谷因此深受感动，从此与三成结下了深厚友谊。还有一个版本更加刺人，说是大谷喝茶时脸上的脓水掉到碗里，三成却……(大家可以脑内补完一下)

其实大谷和德川家康素有交情，家康对其才能也非常赏识。但为了好友，大谷明知不敌，也慨然相助。他们的友情在当时是非常少见的，家康得知之后也忍不住摇头叹息。当然大谷相助三成还有一个原因，那就是他自知自己已经时日无多，不如一死相报。

值得一提的是大谷吉继是真田幸村的岳父，他的女儿竹林院是真田幸村的正室。如果光荣和 Capcom 有意的话，完全可以在游戏中好好发挥一下。



▶这个造型比较接近于史实。

寥星跋扈

大谷吉继此前基本上只在日本战国游戏中出场过，由于他标志性的麻疯病，使得其造型也基本一致：白布蒙脸，仅露双眼。想象不出来的人可以参照《真·三国无双》里的庞统，其实这庞统就是照着大谷设计的。

"《战国 BASARA》系列"里每个武将都有一个四字称号，大谷吉继的称号是寥星跋扈，作为一个中国人，看到这个不知所谓的"成语"真是压力很大。(笑)游戏中将大谷吉继设定为身染麻疯病受到世人排挤，久而久之心理变态，决定让天下人都遭受不幸，为此不惜挑起大战。这已经算得上是最终 BOSS 级别的反派思想了。

日本麻疯病学会如此较真是有其原因的。因为日本曾于1953年设立了《麻疯预防法》，该法案规定对麻疯病人要实施强制隔离。该法案于1996年被废止，但日本人对于麻疯病的偏见一直存在，这使得绝大部分麻疯病人还是只敢在麻疯院中生活，在现实社会中完全没有他们的容身之所。有鉴于该法案曾经造成的巨大不利影响，752名麻疯病人将日本政府告上法庭，要求作出国家赔偿，该案于2001年5月11日作出判决，在日本社会造成了极大反响。从这一天开始，日本麻疯病人才总算看到了光明。日本麻疯病学会担心玩《战国 BASARA 3》的日本青少年会因为游戏中的设定而对麻疯病人产生误解，因此强烈要求 Capcom 改正。

其实不光是日本，在麻疯病变得可以治愈之前的两千多年里，麻疯病人在全世界都深受歧视。中古时代，欧洲人甚至会把麻疯病人活活烧死，以防止其传染。历史上也出过一些有名的麻疯病人，在军事领域中除了大谷吉继，还有一位曾把萨拉丁打得溃不成军的鲍德温四世。

截止到目前，Capcom 还未对此事做出回应。这件事情很容易让人联想到之前《生化危机 5》被控种族歧视的事件，当时 Capcom 也未进行正式回应，只是到了正式游戏里我们发现敌人里还有不少欧洲人、亚洲人，Capcom 以此举巧妙地回避了这一指控。这次的麻疯病事件相信也会有一个妥善处理的，让我们拭目以待。

▼《战国 BASARA 3》大谷吉继的招式很夸张，不过"转向性"很成问题。



一年之计在于春

业界新春贺卡大集锦

2010年农历虎年，藏龙卧虎的游戏业界又将迎来充满挑战的新一年。新春伊始之际，各大游戏厂商给玩家送来了精心制作贺年卡以及新年祈愿，回顾过去的同时也是对未来的展望。同时小编在这里也要顺祝各位读者和全国的玩家虎年快乐、虎虎生威、生龙活虎！

文 九兵卫 美编 木仙



特别企划 SPECIAL FEATURE



Atlus

Atlus的2010年，将从预定4月份发售的《世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者》开始。为了能创造出给玩家带来冲击感的游戏，Atlus今年会更加努力！

编者的话 2009年Atlus推出了两款"《女神》系列"新作并在PSP平台复刻了《女神异闻录Persona》的初代以及3代，销量与评价均令人满意。2010年我们期待Atlus在新作，尤其是家用机平台新作方面有所突破。

近期注目			
游戏名	《世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者》（NDS）	发售日	4月1日



Capcom

感谢所有玩家过去的一年中体验Capcom的作品，希望今年也同样能得到大家的支持。

编者的话 老牌厂商Capcom近来不管在日本还是欧美市场都可谓一帆风顺。在注重业绩的同时，相信FANS也和编者一样也希望老卡不要放弃自身的特色，坚持推出优秀的作品才是硬道理。（谜之声：Capcom你今年还是先公布《MHP3》吧）

近期注目			
游戏名	《超级街头霸王Ⅳ》（PS3/X360）	发售日	4月28日
	《失落的星球2》（PS3/X360）		5月20日



Konami

2010年，Konami会向着制作更有趣、更好玩的游戏作品的方向努力，新的一年里请大家务必继续支持我们！

编者的话 止步不前是很多玩家给予Konami的评价，我们也希望K社能在小岛组的影响下在国际市场上走得更远，重新找回当年在第三方厂商中的霸气。

近期注目			
游戏名	《潜龙谍影 和平行者》（PSP）	发售日	4月下旬



Koei Tecmo

2009年是Koei和Tecmo正式合并后的第一个年头。不仅面向两家公司原本的FANS，今年我们要为更多的玩家带来优秀的游戏，请大家期待吧！

编者的话 Koei Tecmo完成合并后，至少目前为止我们还未看到其所带来的巨大变化。而3月底跨平台推出的《北斗无双》，KT社在制作和宣传方面都下足了工夫，它将是一块试金石。

近期注目			
游戏名	《北斗无双》（PS3/X360）	发售日	3月25日
	《死或生 天堂》（PSP）		4月2日

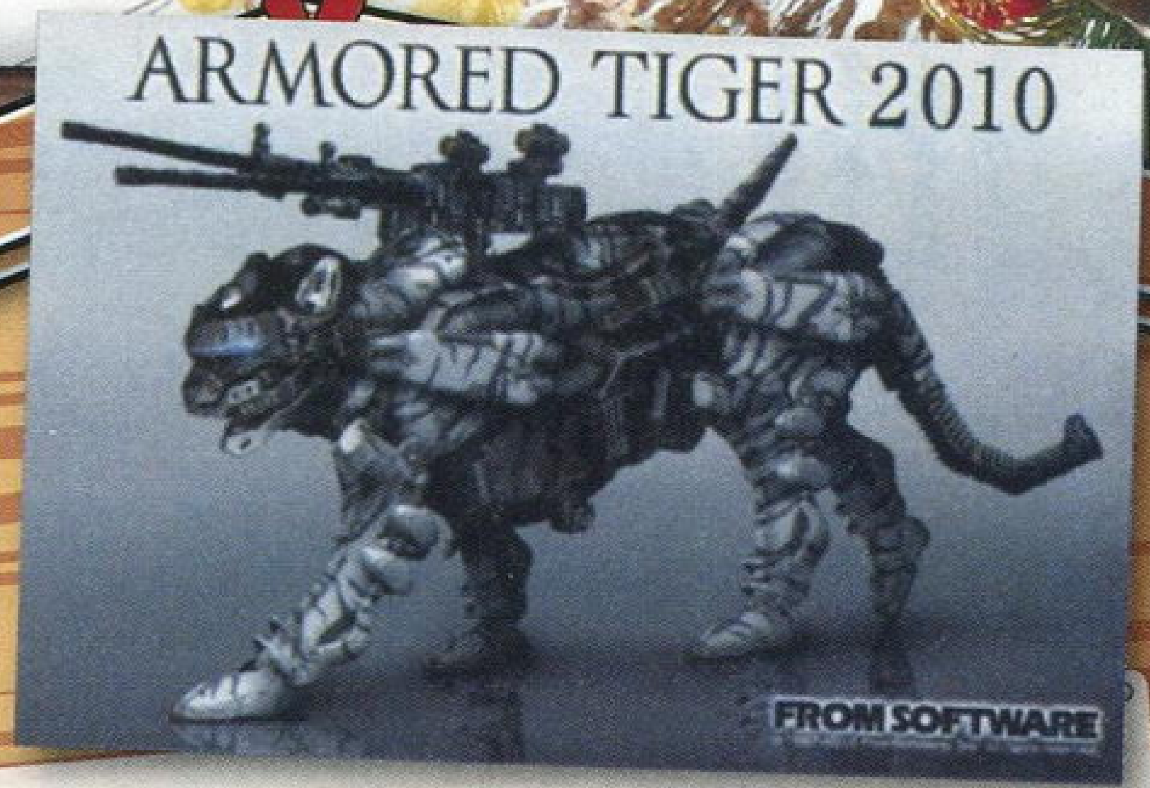
Takara Tomy

2010 年依然是充满挑战的一年，而且 Tomica 在今年也终于诞生 40 周年啦！

※注：Tomica 为 Tomy 发明的一种经典的小型汽车玩具模型系列。



编者的话 相比游戏，Takara Tomy 更多地是扮演玩具厂商的角色。设计玩具时的新奇理念，如果引入到游戏开发中会有什么奇妙的效果呢？（笑）



From Software

虽然 2009 年日本全国都深受金融危机的影响，在这样的情况下 From Software 才需要去挑战并超越自我，希望大家关注 From Software 在 2010 年的表现。

编者的话 From Software 从去年下半年开始一口气在 PSP 平台上移植了 3 款《装甲核心》，我们期待 2010 年迎来系列最新作。

近期注目			
游戏名	《装甲核心 最后的佣兵 携带版》（PSP）	发售日	3 月 4 日

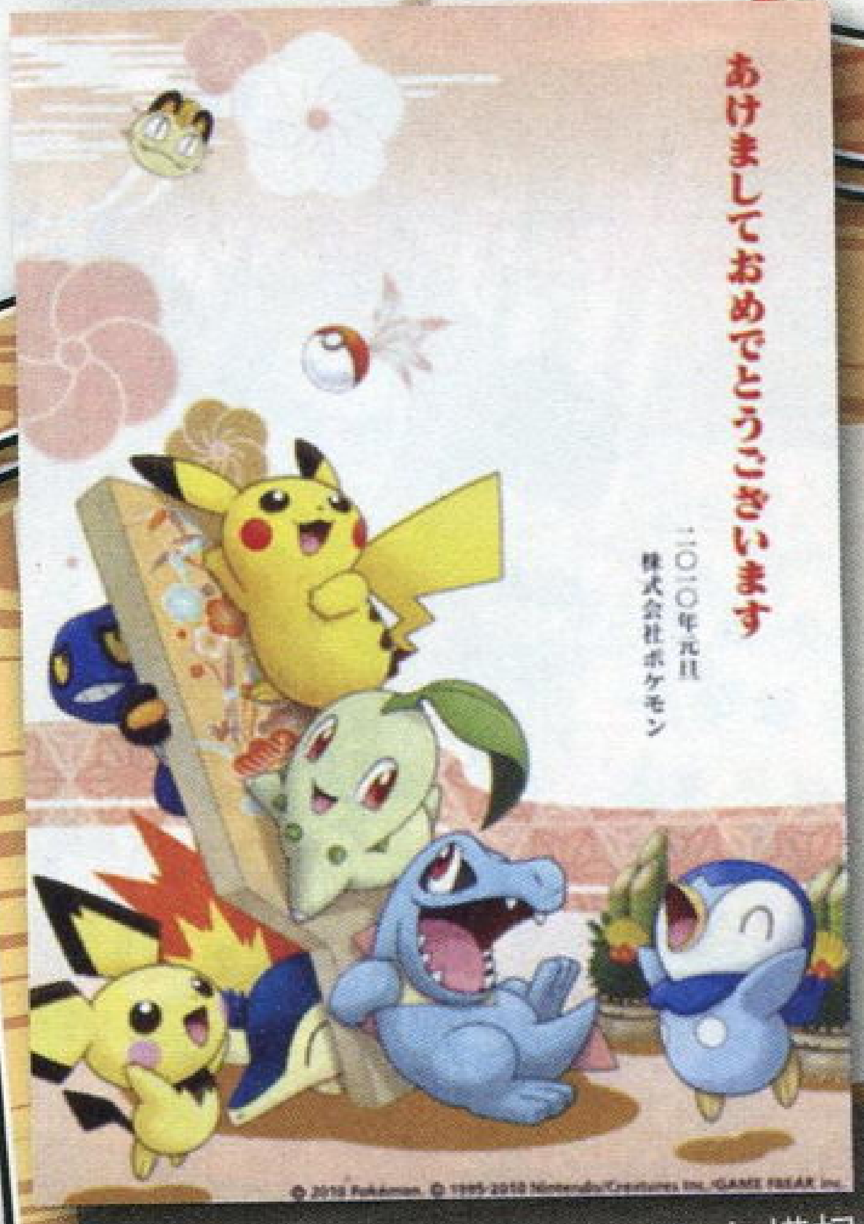


MMV

去年我们推出了多款涉及各种类型的游戏作品，不知大家是否喜欢。今年 MMV 也会继续努力，希望大家支持我们！

编者的话 在众多日本二线游戏厂商中，MMV 随不算最成功的，但绝对是 2009 年最努力的一个。市场的激烈竞争注定了中小游戏厂商在 2010 年的成长之路必然会更加坎坷，我们祝愿 MMV 一路走好。

近期注目			
游戏名	《英雄不再 英雄们的乐园》（Wii）	发售日	2 月 25 日
	《牧场物语 双子村落》（NDS）		春季



Pokemon

首先祝所有玩家新年快乐！虽然现在还不能透露详细情报，不过 2010 年的《口袋妖怪》将非常厉害哦（笑）！大家一定要期待！

编者的话 Wii 版《口袋妖怪》新作的开发早已不是秘密，而去年横扫日本市场的《心之金・魂之银》今年也将降临欧美市场。2010 年，注定又将是一个"妖怪年"！

近期注目			
游戏名	《口袋妖怪守护者 光之轨迹》（NDS）	发售日	3 月 6 日

Taito

2010 年我们的口号是"TAITO TRY YEAR"，我们会在"寅イ"的一年全力以赴的！

※注：日文中"寅イ"和英文的"try"发音相同。



编者的话 老牌游戏厂商 Tatio 这两年将自己的传统优势——街机业务搞得有声有色，但在家用机游戏方面却有所怠慢。2009 年 11 月，Tatio 的最大股东 Square Enix 宣布将于今年 2 月开始重整 Tatio 旗下的相关业务，相信此举会带来有益的转变。

NBGI

Change the ENTERTAINMENT！（改变娱乐！）NBGI 今年会推出令所有玩家都惊喜的游戏，请期待吧！



编者的话 2009 年 NBGI 的发展有条不紊，但年末推出的《圣恩传说》，却因为恶性 BUG 过多而不幸成为了这两年为数不多的上市后惨遭回收命运的游戏。这是一个鞭策，相信 2010 年 NBGI 在保证作品数量的同时也会更注重游戏的质量。

近期注目			
游戏名	《.hack//Link》（PSP）	发售日	3 月 4 日
	《高达 突击幸存者》（PSP）		3 月 18 日



Microsoft

相信 2010 年对于很多玩家来说都是非常兴奋的一年。在游戏方面，大力拓展在线服务，就是要让拥有 X360 的玩家觉得物有所值，今年我们依然会给大家带来意想不到的惊喜！

编者的话 放弃日本角色扮演游戏市场的微软，2010 年并不会停止对日本市场的攻势。相反，强化在线游戏的服务并推出革命性的体感装置 Natal 会让 X360 更加占据优势。

Alchemist



新的一年，Alchemist 将朝着女性向游戏以及怪谈类游戏发起挑战，希望我们的努力能够得到大家的支持！

编者的话 或许不少玩家对 Alchemist 并没有太多印象，但这两年却有很多优秀的动漫改编以及文字冒险游戏出自该社，今年即将推出的原创恐怖冒险类游戏《超恐怖传说 青之章》比较引人关注。

近期注目			
游戏名	《咲 Saki 携带版》（PSP）	发售日	3 月 25 日
	《超恐怖传说 青之章》（NDS）		4 月 1 日

SEGA



SEGA 从 1 月开始就会推出多款游戏，其中便包括《永恒的尽头》以及《如龙 4 传说的继承者》，我们非常自信地向玩家推荐这些作品，请务必体验一番。祝愿大家 2010 年拥有愉快的游戏生活！

编者的话 在玩家以及媒体中大受好评的《猎天使魔女》是 2009 年日本游戏界令人惊喜的亮点，也让我们更加期待今年 SEGA 能与白金小组展开进一步合作。

近期注目			
游戏名	《如龙 4 传说的继承者》（PS3）	发售日	3 月 18 日

Falcom



今年我们将推出《伊苏 法尔加纳的誓言》以及对战型动作游戏《伊苏 VS 空之轨迹（暂名）》，另外还为 FANS 准备了期待已久的新作，请玩家期待我们在 2010 年的表现！

编者的话 时至今日，仍然有很多 FANS 对 Falcom 怀有特殊的感情，我也相信今年的 Falcom 能给家用机以及 PC 老玩家带来更多的感动。

近期注目			
游戏名	《伊苏 法尔加纳的誓言》（PSP）	发售日	4 月 22 日

Square Enix

去年的《勇者斗恶龙 IX》以及《最终幻想 X III》，让很多玩家体验了我们的作品。2010 年我们将从《王国之心 梦中诞生》开始，不断给大家带来全新的游戏。祝愿我们的作品能给玩家带来开心愉快的一年。



编者的话 同时有《FF》和《DQ》保驾，SE 当仁不让地成为 2009 年最风光的第三方游戏厂商。希望掌机平台的活跃也能激发 SE 在家用机平台的挑战与创新。

近期注目			
游戏名	《最终幻想 X III》（美版）（PS3/X360）	发售日	3 月 9 日
	《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2》（NDS）		4 月 28 日

Gust

今年我们要让更多的玩家体会到 Gust 作品的有趣之处。为了得到大家的认可，我们会兢兢业业地不断努力！



编者的话 Gust 应该继续走掌机、家用机两手抓的路线。前者注重对以往作品的内容的扩展和推陈出新，后者则是在摸索中逐步提升开发团队的实力，期望其用创新的游戏理念和超越以往的视觉感受打造具有突破性的作品。



日本一

今年我们想尝试一下令人兴奋的挑战。“正由于不景气所以才需要挑战”、“脚踏实地制作有趣的游戏！”，这就是日本一在2010年的口号。我们所有员工将继续努力，请大家多多关照！

编者的话 2009年对日本一而言并不顺利，虽然游戏作品全面开花，但收到的成效却非常有限。尽管年初日本一公布了当家系列《魔界战记》的最新作制作计划，但随后便爆出了公司营业部长迫于压力辞职的负面消息，前景令人堪忧。

近期注目			
游戏名	《绝对英雄改造计划》（PSP）	发售日	3月11日
	《普利尼2 特攻游戏》（PSP）		3月25日

SCE



今年我们仍然会努力为大家带来“打动心灵”的游戏体验，请大家继续支持PS家族！

编者的话 对比2009年，今年的SCE无疑有着更为强大的游戏阵容，3月份的《战神III》便是头炮。同时，新体验控制器的推出也非常令人期待。

近期注目			
游戏名	《战神III》（PS3）	发售日	3月16日

SNK Playmore



去年是“《格斗之王》系列”15周年纪念，我们得到了很多FANS鼓励，而2010年我们又将迎来NEO·GEO诞生20周年，所以今年SNK Playmore也会推出惊人的纪念企划！请大家一定要期待！

编者的话 2009年，SNK Playmore并没有借着《98UM》以及《2002UM》的良好势头趁胜追击，登陆次世代家用机平台的《格斗之王XII》也评价不高，新的一年SNK Playmore得加把劲了。

Level-5



除了已有的系列作品，今年Level-5会在《第二国度》以及《纸箱战机》等原创新作上投入更多的精力，希望借此能活化整个业界，大家拭目以待吧！

编者的话 除了《死神在背后》，2008年Level-5向玩家允诺的新作基本都已兑现或者提上议事日程。相信2010年会有更多的玩家喜欢上这家年轻且具有创造力的游戏公司。

Ubisoft



通过精彩的游戏体验让玩家获得满足，这是我们的目标。今年Ubi会继续努力，请大家多支持！

编者的话 如果说去年是Ubi的《刺客信条》之年，那么今年他们的重点则向另一人气系列《分裂细胞》转移。至于FANS所关注的《波斯王子》最新作详细情报，公布应该也只是时间的问题。

近期注目			
游戏名	《分裂细胞 断罪》（X360）	发售日	4月1日

Arc System Works



从去年6月份的家用机《苍翼默示录》开始，我们围绕该系列进行了很多企划，包括街机版的新作以及掌机版，而今年Arc System Works依然会以《苍翼默示录》为契机更上一层楼，推出更多的相关作品以及活动，各位FANS请继续支持我们吧！

编者的话 与SEGA分道扬镳后，Arc System Works由于版权的原因便放弃了《罪恶装备》这块传统招牌。所幸的是，继承前者血统的《苍翼默示录》并没有让FANS失望，甚至大有青出于蓝胜于蓝的气势，令人欣慰。

近期注目			
游戏名	《苍翼默示录 CS》（PS3/X360）	发售日	7月1日

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA



特稿 ARTICAL FEATURED

使命召唤 历史的幕后

荣誉的召唤

2009年初《使命召唤 现代战争2》公布时，Activision的宣传人员骄傲地说："我们的目标是成为有史以来最畅销的游戏。"很多人都相信《现代战争2》会成为2009年最畅销的游戏，但"史上最畅销"这个目标确实太疯狂。除了任天堂的一票销量2000万以上的游戏外，Rockstar的《横行霸道 圣安德里亚斯》也有2200多万套的销量，Activision凭什么喊出如此大胆的口号？

2010年初，Activision宣布《现代战争2》销售额超过10亿美元，从某种意义上说，"史上最畅销"的目标已经达成。在此之前，官方公布销售额超过10亿美元的单机游戏只有Activision自己的《吉他英雄III》，但它的收入中大约有一半来自吉他控制器的硬件销售收入；任天堂有销量超过4000万的《超级马里奥兄弟》和《Wii Sports》，但都是主机同捆赠送的游戏；《圣安德里亚斯》销量达2200万套，但其售价只有50美元，而且有大约一半的销量是在游戏降价促销后卖出。而《现代战争2》在销售额超过10亿美元的同时，仍保持每个月数千万美元的销售额进账。按照销售收入计算，它可能已经成为史上最畅销的单机游戏。

在《现代战争2》走向顶点的同时，它的开发商Infinity Ward也成为整个业界最关注的游戏工作室，所有人都关注着它的下一个巨作，因为能够再次实现"史上最畅销"的也许只有Infinity Ward。

人们没有想到的是，7年前Activision只用了500万美元就买下了这棵摇钱树。

2003年，由于PC游戏《使命召唤》取得成功，Activision为了强化自己在FPS类型上的实力，与EA的《荣誉勋章》对抗，决定买下Infinity Ward。根据当时Activision向证监会提供的资料，Infinity Ward仅要价500万美元。而且就是这区区的500万美元，Activision也没有爽快地一次性支付，而是先以150万美元收购其30%的股份，之后再支付剩下的350万美元。

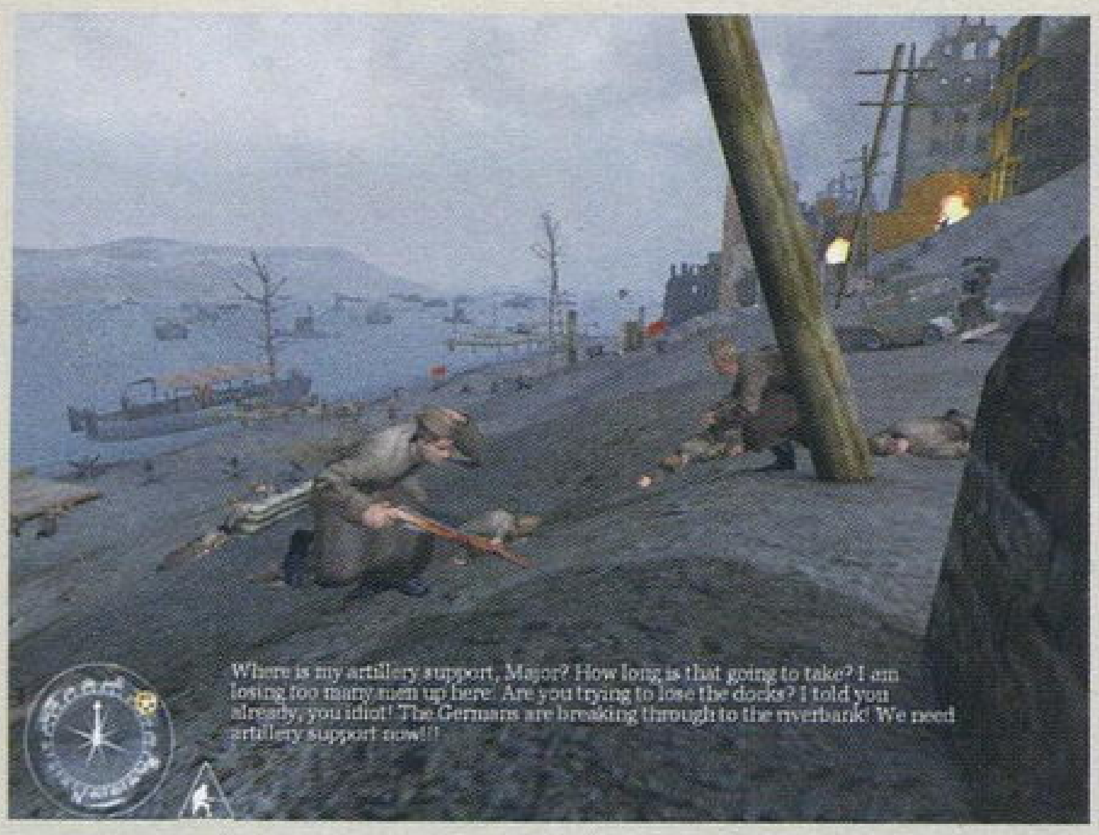
最初，Activision对于这笔交易能否为自己创造利益毫无信心，甚至曾公开表示："不能保证获得长期利益。"又有谁能想到，6年后Infinity Ward的《现代战争2》只用了不到一个星期就为Activision赚了5.5亿美元，而且它所创造的品牌价值对Activision来说更是无可估量的财富。

在游戏历史上发行商收购游戏工作室的案例不计其数，Activision本身也收购了数十家工作室。无疑，收购IW是Activision最划算的一笔买卖，甚至可以毫不夸张地说是游戏产业史上最物有所值的并购案。id Software、Rare、BioWare等明星工作室都是以数亿美元的价格被收购，而潜力更强的IW却只卖了个连二线小型工作室都不如的价钱……

这一切的起源是EA的"《荣誉勋章》系列"。在PS时代里，N64上诞生了《007黄金眼》，700多万套的销量让欧美游戏公司都看红了眼，过去被认为只适合电脑游戏的FPS类型开始向家用机迁移。EA与史蒂芬·斯皮尔伯格联合打造的《荣誉勋章》成为PS最具标志性的FPS游戏，EA很快推



▲ Infinity Ward的音效指导Jack Grillo（卡车旁）正在进行《使命召唤》的录音指挥。



▲《使命召唤》大量的同屏人数在当时并不多见。

出了续作，但是到第三款游戏时，EA 想要在 PC 游戏领域也树立《荣誉勋章》的地位。但是从商业角度而言，EA 知道这款游戏的销量肯定无法与家用机版相比。当时 EA 内部并没有擅长开发 PC FPS 游戏的团队，而且 EA 当时正在准备家用机版《荣誉勋章 前线》，不愿意在这款 PC 游戏身上投入太多资源，所以它把该作交给了名不见经传的 2015 工作室开发。而正是因为 EA 对这款 PC 版的《荣誉勋章》新作并不重视，所以 2015 工作室有很大的开发自由。该作名为《荣誉勋章 联合突袭》(Medal of Honor：Allied Assault)。《联合突袭》的销量虽然无法与《前线》媲美，但是由于不用受制于 PS2 捉襟见肘的内存容量，游戏的画面有了明显的进化，而且更好的瞄准操控和强大的网络模式也使之成为一部更加优质的作品。

《荣誉勋章 联合突袭》以其出色素质为该系列制定了新的方向。在过去的系列作中，主角总是孤军作战，通常为潜入任务，在任务设置上缺乏真实感。而《联合突袭》更为真实地展现了战争的面貌，基于真实的历史战役，让玩家感觉到自己是大战争中的一分子。游戏中巨大的户外场景、同屏出现的大量士兵与丰富的内容令人眼前一亮。那一年有多款二战题材的游戏推出，包括《重返狼堡》和 EA 自己的《战地 1942》。而《荣誉勋章 联合突袭》不仅有品牌影响力，在媒体中也获得强烈好评，因而大受关注。开发商 2105 工作室知道自己完成了一部杰作，但他们也知道《荣誉勋章》这个牌子永远不属于自己，不管它有多成功，大部分的利润都是归 EA 享有。《联合突袭》的开发者们决定自己出去闯一番事业，他们要开发一部属于自己的、更优秀的游戏系列。

2002 年，《荣誉勋章 联合突袭》的整个团队总共 22 人决定脱离 2015 工作室，他们成立了自己的工作室，名叫 Infinity Ward。创始人 Grant Collier 和 Vince Zampella 都是业界的老将，曾在雅达利和 3DO 任职。当时由于《荣誉勋章》在 PS2 上获得了更大的成功，其他游戏厂商也有意开发自己的二战 FPS 游戏夺取市场。一直以超越 EA 为目标的 Activision 有意支持 Infinity Ward 挑战《荣誉勋章》，碰巧 Infinity Ward 与 Activision 同在圣莫尼卡市，当 Infinity Ward 拿着新作企划书找上门，Activision 总裁 Bobby Kotick 立马拍板决定与之合作。在 Activision 的资助下，被 Infinity Ward 定名为《使命召唤》的二战 FPS 游戏顺利启动，并于 2003 年春季正式公开。

《使命召唤》从公布的头一天起，就不止是一个单纯的游戏，而是一个准备长期悉心经营的品牌。从一开始，Activision 对《使命召唤》就有全套计划，不超越《荣誉勋章》誓不罢休。《使命召唤》的开发周期总共只有 17 个月，IW 的效率极高，例如三个动作设计师和四个美工总共制作了 1000 个建模，350 多种面部动作，以及 2500 多种身体动作。Infinity Ward 没有令人失望，《使命召唤》发售后不久，Activision 就将其收购，从此专门开发"《使命召唤》系列"。

在 PC 上推出的《使命召唤》第一作获得强烈好评，销量也很令人满意。在游戏设计方面，《使命召唤》与《荣誉勋章 联合突袭》非常相似，不同之处在于，本作更像一部好莱坞电影，而且让玩家实际参与到战争中最激烈火爆的时刻，而不是很多游戏那样仅仅是坐在一旁观看剧情播片。虽然游戏的流程不长，却令人回味无穷。

《使命召唤》令人折服的地方不仅仅是它精心预设的事件与此起彼伏的大爆炸，而是它精致的细节——无论是收音机中传出的音乐，还是敌人士兵之间玩的跳棋，或者是队友之间的闲聊，这个由 20 多人的小团队开发的游戏细节之丰富令人吃惊。与多数《荣誉勋章》游戏不同的是，玩家扮演的并非孤胆英雄，而是步兵团队中的一名普通士兵，他们彼此之间互相援助与配合。虽然玩家无法像同样是团队作战的战术射击游戏那样向队友下达指令，但是能够让玩家产生与战友一起出生入死的感觉。抛弃传统 FPS 游戏单线流程的多线式设计也反映了 IW 对游戏架构的成熟把握，游戏从美国、英国和俄罗斯普通战士的角度分别展开，从不同的方面更全面的展现二战的各个战场，这也提高了任务的多样性。

2004 年春，《使命召唤》横扫欧美多个最具影响力的游戏大奖，包括 DICE 游戏峰会评出的年度最佳游戏、美国互动艺术与科学院年度最佳游戏等。同年 IW 被游戏开发者协会评为年度最佳新工作室。《使命召唤》获得成功后，首张资料片《联合进攻》很快与玩家见面，加入了奔跑的能力，还可以将手榴弹握在手中一段时间后再往外扔。此外资料片中还加入了三个多人新模式。



▲制作人员对二战中的武器进行拍摄，用于制作 3D 建模和贴图。

主机的召唤

《使命召唤》在 PC 游戏的阵地上取得胜利之后，Activision 开始筹划着将其打入家用机市场，正式与《荣誉勋章》分庭抗礼。由于 IW 更喜欢 PC 游戏的开发环境，而且当时《使命召唤 2》已经在开发中，所以 Activision 将家用机版交给了刚成立不久的 Spark Unlimited 工作室。Activision 之所以能放心地将刚开始做出点成绩的《使命召唤》交给新工作室，是因为 Spark Unlimited 的出身与 IW 一样，也是来自《荣誉勋章》团队。在 IW 从 2015 工作室脱离后不久，EA 自家的《荣誉勋章》团队中也有 27 人宣布独立，成立了 Spark Unlimited。Spark 刚成立，创始人 Craig Allen 就主动找到了 Activision，他相信 Activision 一定有兴趣向他们投资开发与《荣誉勋章》抗衡的游戏。Activision 果然在 2002 年秋季与 Spark 签了代理发行协议。2004 年 11 月，由该工作室开发的《使命召唤 决胜时刻》(Call of Duty：Finest Hour) 在 PS2、Xbox 和 NGC 上推出。可惜《使命召唤》在家用机上的第一炮就没打响，



▲如果不是因为项目管理太混乱，《使命召唤 决胜时刻》将会有更高的成就。

游戏中存在太多不足，在玩家与媒体中的评价都很低。

根据 Spark 与 Activision 之间于 2002 年末签署的协议，Spark 将为其开发三款游戏，第一款就是《使命召唤 决胜时刻》，第二与第三款可以是该作的续作，也可以是原创新作。《使命召唤 决胜时刻》的开发成本为 850 万美元，Activision 向 Spark 支付的首批费用为 102.3 万美元。当初 Allen 找上 Activision 时，Spark 的多名员工其实并没有完全离开 EA，他们相当于是在 Spark 做兼职。Allen 需要 Activision 提供首批启动资金，才能发出薪水，让《荣誉勋章》的开发者们成为 Spark 的正式员工。但 EA 察觉到了 Spark 在挖它的墙角，所以当 20 名员工突然辞职后，EA 法务部立刻向 Spark 提出起诉，控告 Spark 指使 EA 员工一边领着 EA 的薪水一边为对手效力，这是属于窃取商业机密，盗取 EA 的开发资源。根据当时的调查，还发现了《荣誉勋章》的一些开发文件被

传给了Spark。这起官司持续到2003年4月才和解，由Spark与Activision共同支付了赔偿与律师费。游戏开发还没有正式启动，Activision就平白无故地支付了85万美元的赔偿。

法律纠纷刚刚结束，Spark与Activision又在引擎的选择方面出现分歧。Spark要用RenderWare引擎，而Activision认为应该用AGE引擎。Spark固执己见地使用了RenderWare，结果该引擎与Spark自己的GOD数据库出现冲突，在游戏开发过程中不断产生问题，游戏开发进度大大拖慢。Activision定下的进度目标没有完成。Spark项目管理的混乱无序将开发中存在的问题进一步加剧。Allen承认："管理层要负很大的责任，我们的进度安排、优先级划分与工作分配都做得很糟。"不过Allen认为最大的问题根源还是"水土不服"。Spark的员工已经习惯了EA的管理模式，而Activision的制度截然不同。Activision很迫切地想要在游戏开发初期阶段看到能够运行的游戏样本，而Spark直到2004年1月才勉强提供了一个关卡。眼看着就要延期，Activision开始介入开发一线，向Spark划拨了更多的资金，并且派出了自己的几名工程师提供援助，有6个关卡外包给其他合作厂商，NGC和Xbox版也被外包，Spark专注于开发PS2版。Activision还提出要在游戏中加入多人模式，这已经超出了当初的合同范围，所以多人模式也被外包。游戏的发售时间从原定的6月份推迟到年末。

2004年10月，《使命召唤 决胜时刻》终于开发完成，但Spark却面临最艰难的时刻。为了维持公司的运营，Spark必须立刻拿到下一个项目。这时Allen写了下一份计划书，提出了《使命召唤 联合兵团》（Call of Duty: Combined Forces）项目方案。然而Activision已经在早前作乱糟糟的开发过程中对Spark完全绝望。Spark自称可以从11月开始开工，一年内制作完成，预计需要Activision提供1050万美元的开发资金。Activision谢绝了Spark的提案。Spark决定撕破脸，要求Activision支付50美元的合同终止费，Activision认为没有新项目开工，所以没有所谓"终止"一说。2005年7月，Spark正式以毁约为由起诉Activision，而Activision很快提出反诉，认为当初签署合同时Spark本身就存在欺诈行为，在不具备3A级大作开发能力的情况下谎称自己可以胜任，结果导致Activision提供了自己的30名员工与外包人员才帮助其完成了《使命召唤 决胜时刻》。这起官司持续多年，最后不了了之，而Spark后来制作的几个游戏销量都不理想，始终处于举步维艰的状态。

微软的召唤

当Spark Unlimited为《使命召唤 决胜时刻》的开发进度停滞不前而焦头烂额时，Infinity Ward开始准备将该系列进化到真正的第二代。之前的两作都是使用了修改版《雷神之锤III》引擎，而《使命召唤2》则是使用了IW自己开发的一套引擎，部分借用了《毁灭战士III》的技术。这套引擎的特点是在微粒效果方面非常出众，表现在实际游戏画面中就是有更好的烟雾、沙尘等效果。

2004年初，微软在《使命召唤2》已经开发了三个多月时找到了Activision。当时微软正苦于找不到一款像样的游戏与X360同步首发，而Activision因为《使命召唤 决胜时刻》的不顺，希望找到一个新的途径将该系列打入家用机市场。IW喜欢PC游戏的开发环境，由于家用机的规格限制一直不大愿意开发家用机游戏。但性能强大而且开发环境与PC游戏较为接近的X360改变了IW的观念。IW派出几位工程师到微软总部考察X360的硬件构造，微软方面热情招待，并且答应向IW提供一切所需。IW最初是用苹果G5电脑模拟X360的开发环境，微软很快将首批开发机发放到IW手中。尽管微软态度恳切，但仍然无法阻止问题的出现。不仅X360本身的故障率很高，开发机的质量也令人不敢恭维。微软向IW提供了50台开发机，到游戏开发后期，能用的只剩下20台，半数以上的开发机完全报废。

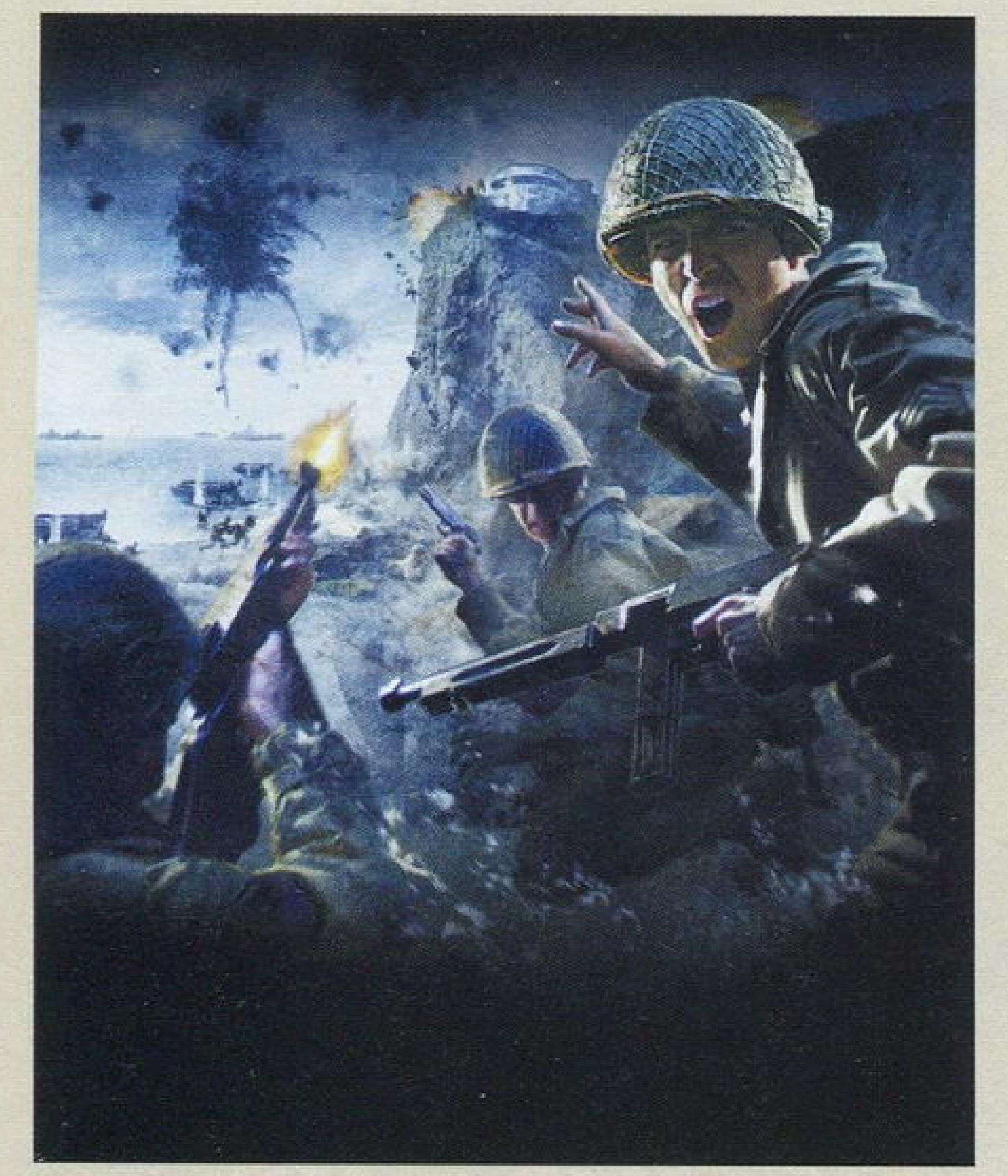
为了真实展现当地面貌，IW的很多成员首次游览了北非，覆盖一切的沙尘给他们留下深刻印象。他们还去了一趟法国，考察当地的城镇布局。IW聘请了两个军事顾问，一个是曾在二战期间于北非服役的坦克指挥官，另一位是陆军中尉。坦克在游戏中经常出现，而从超硬的德国坦克到相对较弱的盟军坦克，都完全忠于史实。根据军事顾问的意见，IW在音效方面费了很大的力气，尤其是士兵们在战场上的呼喊。也许大多数玩家在激烈的战斗中都不会注意到周围的士兵们在喊些什么，但这却是营造真实战场气氛至关重要的元素。在枪炮声隆隆的战场上，士兵们经常喊破喉咙，为了让这些呼喊声更真实而多样，IW总共录制了2万多句喊叫声，据说该系统所包含的数据量几乎超过了《使命召唤》一代整个游戏的容量。音效团队还专门飞到有很多靶场的亚利桑那州进行实地录音，音频制作的总费用为整个游戏总预算的8%。



□《使命召唤2》中次世代主机的强大性能让真实的战场氛围成为可能，《COD》的真实魅力得以展现。

《使命召唤2》不仅游戏规模比前作大了许多，而且还要同时开发PC与X360版，所以IW的团队规模不断扩大，从25人增加到75人。IW的团队规模在扩大，游戏开发预算也大大提高，制作成本达到了1450万美元。团队规模扩大后，管理会成为大问题。Spark Unlimited就是在糟糕的管理中埋没了自己的前途，IW首席执行官Grant Collier对团队管理可谓如履薄冰。IW只有25人时保持着家庭般的氛围，所有人目标一致，彼此如兄弟般友爱。Collier说："小公司文化是宝贵而可敬的，我们一直努力保持那样的文化，但是当人数超过五六十人后，就不可能再保持家庭氛围了。"公司规模扩大后，IW非常重视员工之间的沟通，每周一都有例会，让大家知道整个项目各个方面的进展。同时为了增进员工的归属感，传承过去的小公司氛围，IW还专门雇用了一个活动组织者，负责组织烧烤、集体观影等活动。

《使命召唤2》的目标很简单：IW要利用更强的硬件性能创造出更真实的战场氛围。很多技术改进与系统上的重大变更都是围绕这一目标。例如战友的AI大大提高，会分析周围的处境与事件并作出反应，在他们的呼喊声中能听到一些关键信息，例如敌人的位置、敌人朝某个地方投掷了手榴弹等，让玩家通过战友的喊叫声就能知道周围的危险。此外游戏中大胆取消了前作的健康包，改为与《光环2》相似的自动恢复系统，这样可以让玩家把视线盯向前方，更好地体验周围的火爆战斗，而不是总低着头到处找健康包。与自动恢复系统配套的是取消HP条，受伤严重时画面会变模糊，这比较符合人类受伤时的视觉变化特点，也可以逼迫玩家赶紧找到安全的地方自我恢复。可以说由《光环2》开创的HP自动恢复系统被《使命



▲微软的大力宣传是《使命召唤 2》获得大成功的重要原因。

召唤 2》以更成熟的形态发扬光大，成为同行们争相模仿的标准设定。

《使命召唤》虽然获得无数大奖，但销量远远无法与《荣誉勋章》相提并论。这是因为 PC 游戏市场太小，而且盗版泛滥，仅在 PC 游戏领域活跃的《COD》难以一展抱负。而《使命召唤 2》选择了 X360 与 PC 版同步首发，作为 X360 首发游戏阵容中最出色的作品，微软将《使命召唤 2》作为重点宣传的大作，游戏评论家们都将把焦点放在《使命召唤 2》的身上。而那些主流媒体在报道微软的次世代主机上市时，都会提到被斯皮尔伯格赞为“《拯救大兵瑞恩》游戏版”的《使命召唤 2》，只有在这款游戏的身上，人们才能感受到次世代主机本质性的进化。2005 年是次世代主机的话题最火爆的时期，比尔 · 盖茨手捧X360为封面的那一期《时代》杂志引起了强烈的社会关注，而在该期杂志中也花了不少的笔墨介绍《使命召唤 2》。在 IW，Grant Collier 可以感觉到登上 X360 的大船后滚滚而来的名誉，《时代》、《新闻周刊》等主流媒体排着队地上门采访，《使命召唤 2》与 IW 本身的关注度水涨船高。Grant Collier 知道《COD》的这次家用机之战一定会旗开得胜，他和别人打赌将会有 35% 的 X360 购买者同时买入《使命召唤 2》。

Collier 没有想到的是，《使命召唤 2》与 X360同步发售后，有85%的玩家将《使命召唤 2》作为与主机同步购入的游戏，X360 销量过百万后没多久，《使命召唤 2》的销量也跟着超过了百万套，并且最终超过了 200 万。这时 EA 的《荣誉勋章》已经开始没落，此消彼长之下，“《使命召唤》系列”在方兴未艾的二战 FPS 市场上成为了绝对的主力军。而且在 X360 这个崭新的家用机平台上，Activision 终于实现了超越 EA 的目标，获得了 X360 游戏软件市场最高的市场占有率。

革新的召唤

Activision 通过 X360 在次世代的 FPS 游戏类型上占领制高点的同时，也没有忘记仍是市场绝对主流的上一代主机。Activision 将 PS2/Xbox/NGC 版的《使命召唤》新作交给了 Gray Matter 工作室，这是 Activision 在 2002 年收购的一家小工作室，此前备受好评的资料片《使命召唤 联合进攻》就是出自他们之手。他们负责开发的这款新作叫《使命召唤 红一纵队》(Call of Duty 2: Big Red One)，在游戏开发末期，Activision 将其与开发“《蜘蛛侠》系列”的爱将 Treyarch 合并，从此成为 IW 之外《使命召唤》的另一个主要开发团队。

比起《决胜时刻》，《红一纵队》与 IW 的《COD》更为接近。Treyarch 从同名电影中获得灵感，描绘了二战历史上著名的红一纵队的战斗史，为每个主要成员都赋予了背景故事，表现了他们在战争中的成长。《红一纵队》虽然销量不高，但是获得了相当高的评价。Activision 对结果非常满意，认为 Treyarch 已经可以担当重任。IW 已经形成了两年一部作品的开发周期，而其间空缺的一年正好可以由 Treyarch 的游戏补上。由 IW 与 Treyarch 交叉开发新作，就可以每年都有《COD》。

Treyarch 的下一部作品终于可以被冠上“使命召唤 3”之名，表明了 Activision 对其能力的认可。Treyarch 知道 IW 才是《COD》的主力军，在被授予重任的同时，Treyarch 怀着敬重之心紧跟着 IW 定下的作品方向，不过一直专注于开发家用机游戏的 Treyarch 并未制作《使命召唤 3》的 PC 版。

《使命召唤 3》保持了前作的畅销之势，X360 版销量与前作相当，而由于该作同时还推出了 PS3 版，因此总计销量超过 300 万套。媒体对《使命召唤 3》的评价也相当积极，波兰战役中的坦克大战、多人模式中增加的新兵种都说明了 Treyarch 在细枝末节上进行创新的能力。Activision 将该作定名为《使命召唤 3》是其销量稳中有升的主要原因，从商业上说这无可厚非，但此举却成为后来 IW 与 Treyarch 之间关系紧张的导火索。IW 并不介意其他工作室跟随他的脚步，但为其他工作室的作品赋予正统续作的身分却使其产生被鸠占鹊巢的不悦。在 IW 看来，他们正在开发的新作才配得上《使命召唤 3》之名，因为这是一次真正的进化，其进化程度之大更胜于一代与二代之间因机能进化带来的新面貌。

IW 完成《使命召唤 2》之后旋即开始制作《使命召唤 4 现代战争》，但一切都笼罩在迷雾中。IW 对于 Activision 将它创造的游戏系列轻而易举地交给他人有些恼火，所以 IW 开始打起自己的小算盘。IW 就像一个在考试时生怕被同桌抄袭的中学生，把自己的卷子掩得严严实实。即使是在 Activision 内部也没有人知道 IW 的下一款游戏究竟是何种题材。在 IW 看来，Treyarch 就像一只怎么也甩不掉的跟屁虫，IW 不希望自己的下一部作品再次被 Treyarch 抄袭。



■使命召唤 红一纵队

《使命召唤 4》开发启动时，IW 曾打算分为两个团队，第二个项目绝密启动中，一个只有数人的小团队开始进行新方向的研究，计划在《使命召唤 4》发售一年后推出。IW 的目标是开发一个原创新作，由于该作将完全打破 IW 原有的游戏风格，因此有较大的风险，但这样可以让开发者们一展自己的新创意。IW 的两个团队同时开始进行新作规划，新作团队开始广招人手扩充队伍。但随着游戏开发的深入，IW 渐渐意识到两个项目同步进行的结果将会是两个游戏都无法成为杰作。为了制作出一款让玩家折服的游戏，IW 暂时搁置了原创



■使命召唤 4 现代战争

项目。

无论是哪个项目，IW 都没有打算继续走二战之路。二战题材已经泛滥，几乎每一场战役都已经被制作成游戏，如今是与历史说再见的时候了。

有趣的是，“《使命召唤》系列”长期以来的另一个对手也走到了同样的十字路口——“《战地》系列”在摆脱二战的强烈渴望中选择了走向未来。挣脱历史束缚的好处是可以为游戏性的需要设计任何战场环境与武器。在游戏中的武器技术升级的同时，IW 的技术也实现了跨越世代般的升级。《使命召唤 4》虽然与《使命召唤 2》是在同一代主机上的游戏，二者之间天差地别的进化却令人有恍若隔世之感。

《使命召唤 4》在网络多人模式上的改革堪称是家用机网络发展史上的一座里程碑。在短短几个小时动作片般的火爆单机流程之后，等待玩家的是超耐玩的网络模式。类似于 RPG 的等级系统让玩家更有动力在网战中投入大量时间。《使命召唤 4》发售后迅速超越了《光环 3》，长期保持 Xbox LIVE 的最高人气。



■使命召唤 3

《使命召唤 4》就像 FPS 类游戏的一颗核弹，将这种已经在核心玩家中流行了十几年的游戏类型推向更宽阔的舞台。它把《使命召唤》从一个两三百万套的大作变成了千万级的怪物级游戏系列，成为当之无愧的史上最畅销 FPS。IW 用超越时代的游戏素质证明了这才是真正的《COD》第三代。在游戏中制作人员名单画面里播放了一段说唱乐，明显是在嘲笑其兄弟工作室：“这才是第三代，Infinity Ward……”PC 版的可执行文件干脆被直接取名为 CALL3.EXE。

自由的召唤

当然，Treyarch 也在努力突破。《使命召唤 3》完成后，Treyarch 紧接着开始制作下一个《COD》。与所有 Activision 内部团队一样，他们可以使用 IW 的引擎与工具，但仅此而已。Treyarch 并不知道 IW 已经走向现代战争，也没想过要自己开拓新方向，所以它老老实实地继续二战的步伐。当 Treyarch 得知 IW 的《COD》新作将以现代战争为题材时，保持二战路线的《使命召唤 5》已经开发数月，Treyarch 只有保持原定方案。

《使命召唤 5》之所以更名为《使命召唤 战火世界》，不是因为 Activision 对该作信心不足，而是考虑到 IW 对《使命召唤 3》的命名耿耿于怀，为了照顾这个运财童子的情绪，才去掉了标题中的序号。

《使命召唤 战火世界》以系列未曾涉及的太平洋战场为背景，丛林场景带来了新鲜感，也因地制宜地出现了火焰喷射器等新战斗方法。Treyarch 甚至对 IW 的引擎进行了改良，场景的破坏效果更深入而真实，实现了火焰蔓延的效果。真正的大突破却是在开发后期 Treyarch 加入的一个实验性网络模式：纳粹丧尸。在一向讲究真实的《COD》里加入丧尸，这确实完全出乎人们的意料。而令人惊喜的是，该模式爽快无比，几乎成为整个游戏最大的亮点。纳粹丧尸模式原本只有一张地图，后来由于玩家的强烈反响而添加了新内容。到 2010 年初，《战火世界》三个多人模式地图包的总下载量达到了将近 1000 万，进账近 1 亿美元。在网络收入这一块，《战火世界》超过了《使命召唤 4》。



▲纳粹丧尸模式成为《使命召唤 战火世界》最大的亮点。

《使命召唤 战火世界》不像《使命召唤 4》那样轰动，但是由于《使命召唤 4》已经将《COD》的品牌号召力抬升到全新高度，游戏销量顺利突破 1100 万套，是迄今为止二战题材中最畅销的游戏。而 IW 对《战火世界》的成功颇不以为然，如果不是靠 IW 创造的品牌效应，以及由 IW 研发的引擎，《战火世界》不可能有如此成绩。IW 的开发人员认为自己是前人种树，而实力平庸的 Treyarch 却在那里后人乘凉。最令 IW 气愤的是，Treyarch 用它的技术开发了《战火世界》，然后在公开场合多次将其与《使命召唤 4》比较，暗示《战火世界》更加优秀。

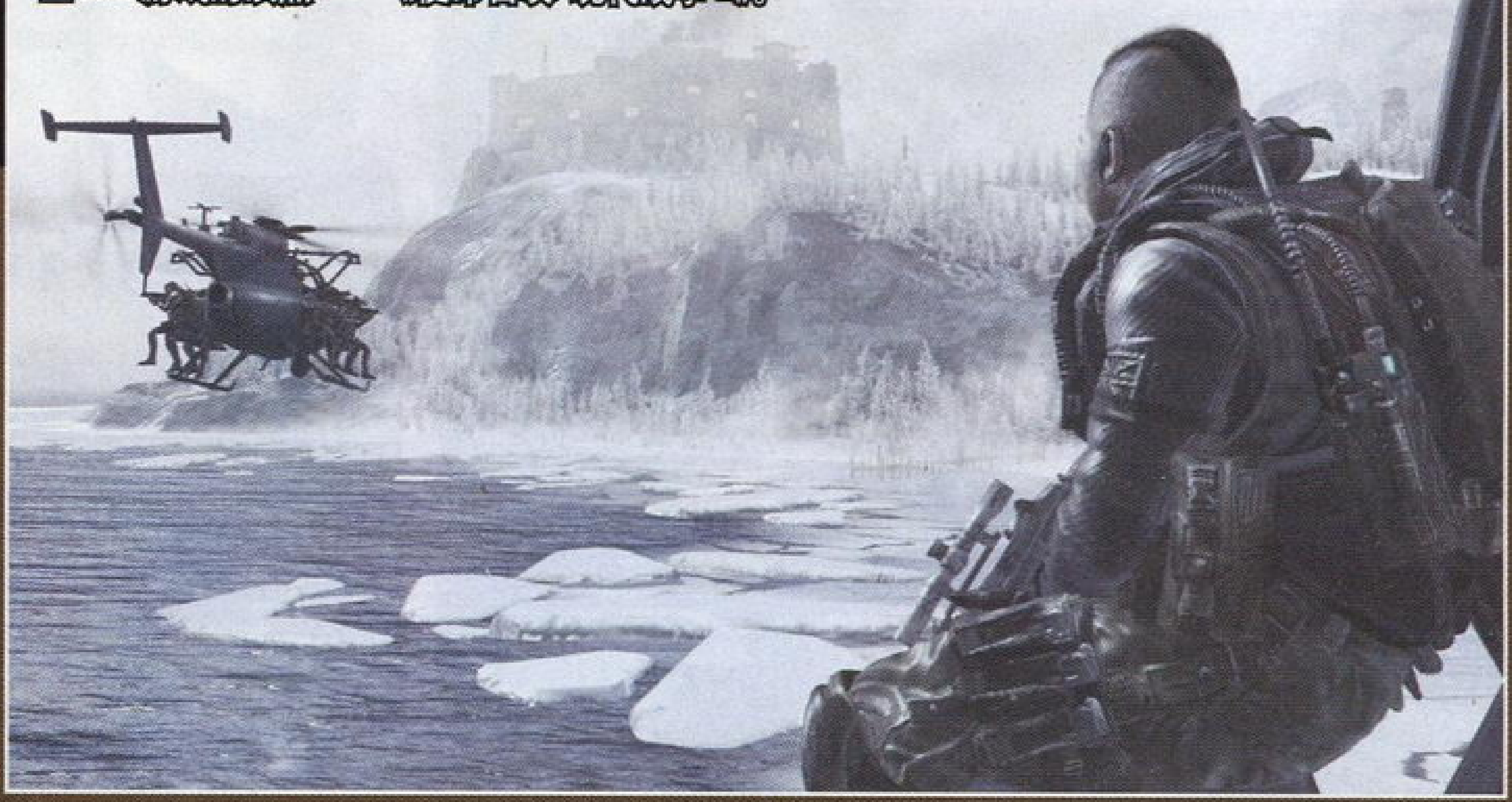
2008 年 11 月，IW 与 Activision 之间爆发了口水战。Activision 派往 Treyarch 的制作人 Noah Heller 在 Gamasutra 网站的采访中透露，IW 与 Treyarch 之间一直在明争暗斗，他说：“老实说这种内部竞争比和其他公司竞争更让人满足。”为了宣传《战火世界》，Heller 不断在各种采访中将其与《现代战争》做对比，这惹怒了 IW 社区经理 Robert Bowling，他在个人博客中以大标题警告“Noah Heller——别再做采访了……”文中处处充满火药味，警告 Heller“要说就说自己的游戏，别说我们的！”他还提议媒体：“别再采访这个家伙，还不如和开发团队里真正参与制作的人好好谈谈，他们才知道自己在说些什么。别理会 Activision 的高级超级灌水员 Noah Heller，他显然压根就没玩过那个游戏，甚至没有在开发商那里工作。”为了表明自己的愤怒，Bowling 在文中多处通过大写和字体放大加粗来表示强调，甚至使用了“fuck”之类的粗话，显示了 IW 与 Activision 之间的关系已经到了剑拔弩张的地步。

Activision 早就注意到 IW 与 Treyarch 之间的火药味，这种关系有利有弊。一方面，二者的互相较劲可以刺激彼此开发出质量更高的

游戏，如今IW与Treyarch的《COD》都可以独当一面；但另一方面，两家王牌工作室的不和可能会导致其中一方的叛乱。在《使命召唤4》取得惊人成就之后，Activision最不愿看到的局面还是出现了。

2008年7月，IW社区经理Robert Bowling宣布将与Activision就合同细节重新进行谈判，谈判的要点是IW要拥有其未来原创新作的版权。很多观察家认为，Bungie为自己“赎身”是刺激IW也开始寻求自由的一个导火索。显然IW对于当初贱卖给Activision一直后悔不迭，“《使命召唤》系列”为Activision创造了30多亿美元的收入，而IW却没有从中得到应有的报酬，只有自己拥有作品版权，才能从中获得最大的收益。

利益的召唤


□FPS游戏的顶点——《使命召唤 现代战争2》。

Activision总裁Bobby Kotick是一个精明狡猾的商人，《使命召唤》已成为其最畅销的单机游戏系列，不发挥其最大价值Kotick绝不甘心。如果IW想拥有自己的独立知识产权，必须为《使命召唤》这个品牌创造更高的价值。只有IW能够让这个销量已经过千万的游戏更上层楼。Activision为其提供一切所需，游戏总项目预算达到了游戏产业史上空前的2亿美元。IW没有令Kotick失望，《使命召唤 现代战争2》有望将系列销量从千万级提高到两千万级。游戏发售期间Activision Blizzard股价暴涨，Kotick本人通过使用其员工购股权套利4000多万美元。《现代战争2》的大热销弥补了Activision因为音乐类游戏销售额巨幅萎缩带来的损失。

2007年当Treyarch得知《使命召唤4》是以现代战争为题材时，才意识到《COD》这个名字不一定要等同于二战。所以在开发后期Treyarch打破人们对二战游戏的传统认识，临时加入了纳粹丧尸模式。该模式的成功令Treyarch大受鼓舞，新作采用新题材几乎已成必然。在开发《战火世界》的同时，Treyarch的部分游戏企划人员已经在为下一款《COD》构思题材。由于被IW多次羞辱，Treyarch这次可能会自己开创一条新路。根据目前为止的迹象，该作应该是以越战为背景。考虑到很多玩家经历了两次现代战争后可能不大容易接受武器的退化，即使这款《COD》新作是越战题材，应该也会有一些超越历史的内容。

由第三家工作室负责的《COD》新作也在开发中，据传该作可能是《现代战争3》。如果传闻属实，那就意味着IW正在开发的《COD》新作将会是另一个新题材。Kotick曾经暗示Activision有意推出《使命召唤》的网游版，使其能像《魔兽世界》一样产生长期稳定的收益。Activision Blizzard首席财务官Thomas Tippl在2009年末的一个投资者会议中说：“我们正在充分利用暴雪的战网平台，大家终究会看到我们测试并投放其他大作系列的网游版，比如《使命召唤》。”

对于《使命召唤》的长远发展，比较令人担忧的一点是Kotick此人过于急功近利。三年前音乐游戏大流行，Kotick决定将其“英雄”系列音乐游戏量产化，高峰时一年推出了十余部关联作品。结果到了2009年，太多的音乐游戏把玩家喂到腻味，市场规模一下子萎缩了一半以上，Activision Blizzard的收入因此受到很大的打击。现在Kotick有意将《使命召唤》量产化，希望借此弥补其音乐游戏的收入萎缩。就像以各种乐队为主题的《吉他英雄》一样，未来两年内以各种战争为背景的《使命召唤》可能会将我们淹没。而EA的“《战地》系列”、现代战争化的《荣誉勋章》、正重出江湖的育碧“《幽灵行动》系列”等都将加剧COD式战争游戏的饱和。泛滥的结果将会是市场的崩溃，从上世纪80年代初的ATARI SHOCK开始，这已经是被无数次证明的真理。


▲ Infinity Ward团队接受吉尼斯世界纪录颁发的“最多在线人数视频游戏”奖项。

只有更猛烈的旋风能吹散这一拥而上的人群，避免市场饱和与恶性竞争。而能够刮起这股旋风的，也许还是要靠Infinity Ward。IW不想在《COD》的道路上无止境的走下去，IW首席动作设计师Michael Boon说：“我们的目标是在合理的时间范围内做好游戏，这样才能接着进入下一个项目。一个游戏做得太久会让我们很烦躁。”IW不喜欢在同一个游戏或同一种题材上耗得太久，所以他们做了两个二战游戏后就转向了现代战争，而做完两个现代战争后再转向新的题材可以说是顺理成章。业界盛传当初被IW搁置的项目是一款科幻游戏，之所以迟迟没有公开，一方面是因为要重点宣传《现代战争2》，另一方面是IW与Activision之间在合同细节上没有谈妥，双方都想拥有该作的版权。可以肯定，如果新作的版权归IW，Activision不会像对待《现代战争2》那样卖力宣传。而如果IW拥有独立版权，就意味着它将脱离Activision，像Bungie一样恢复自由身。IW可以通过签约合作的方式继续为Activision开发《COD》，但它的精英力量将集结于自己的原创品牌，与发行商共同出资发行，EA旗下专门负责与独立工作室合作发行游戏的EA Partners肯定会很有兴趣以优厚条件与IW合作。这是一个靠商业利益驱动的世界，Activision不能奢望当年贱价买来的IW永远当个孺子牛。对IW来说，引领FPS的革命是“使命的召唤”，但唯有先听到金钱的呼唤才有履行使命的动力。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

原本该在春节合刊就与读者朋友们见面的“游风艺苑”特大号在这期千呼万唤始出来了。而这次由我们精心挑选出来的这12幅优秀作品，既有老朋友的手笔，也有新画手首次投稿的作品。正所谓英雄不问出处，无论作者是在插画领域颇有建树的老手，还是初试身手的新人，只要作品的质量过硬，我们都会欣然采用，而这也正是我们一直以来的选稿原则。不知道本次的美图盛宴是否对您的胃口呢？另外，敲下这段文字时已是深夜，我们常说读者的支持是我们的动力，而就在刚才，有位兄弟在本刀的微博上留言为我鼓劲加油，真的让人非常感动啊！



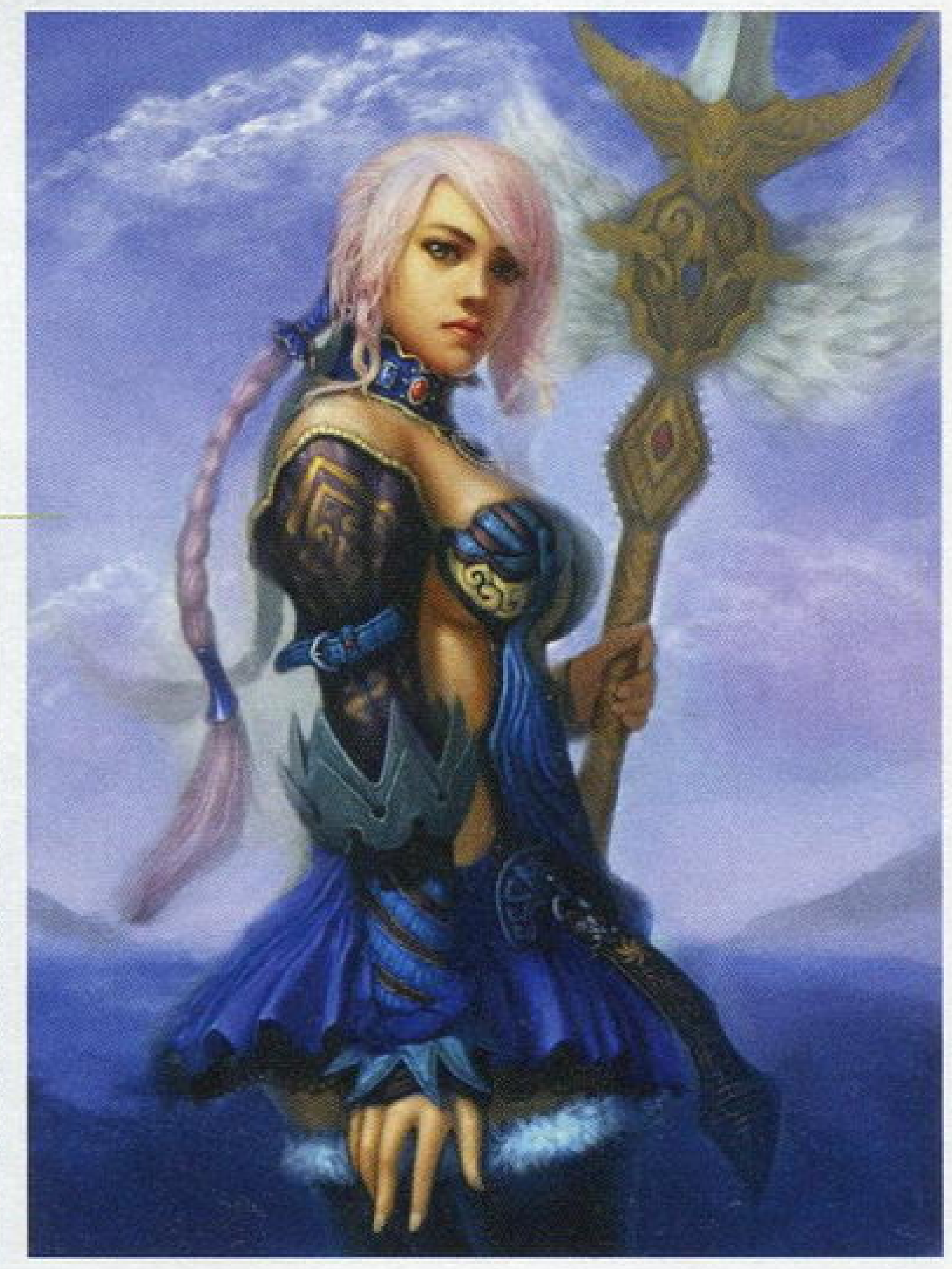


济南·G·S

《化物语》的同人作品，同时也是迟到的情人节贺图，出自我们的老朋友，那个凭借精心绘制的美少女同人图而拿过月度评选冠军的“潜水差点淹”同学。之所以这次换了笔名，据说是希望改头换面后在新的一年中走走桃花运，找到心仪的女友。那么让我们在此一起为他送上祝福吧！

北京·KITASAYI

“初音作为一个偶像实在是太累了，终有一天她会累得和她的歌曲一起在海里长眠……”以上这句摘自作者的创作感言，言语所表达的意象听起来颇为哀伤，如果结合作品来品味的话，似乎更多的是一种诗意的凄美吧！



北京·佟圣强

作为我们的老朋友，久违的佟圣强携原创奇幻风作品《魔女》与大家分享，堪称强势回归。作品的整体素质相当不俗，可谓赏心悦目。期待他的游戏同人稿件！



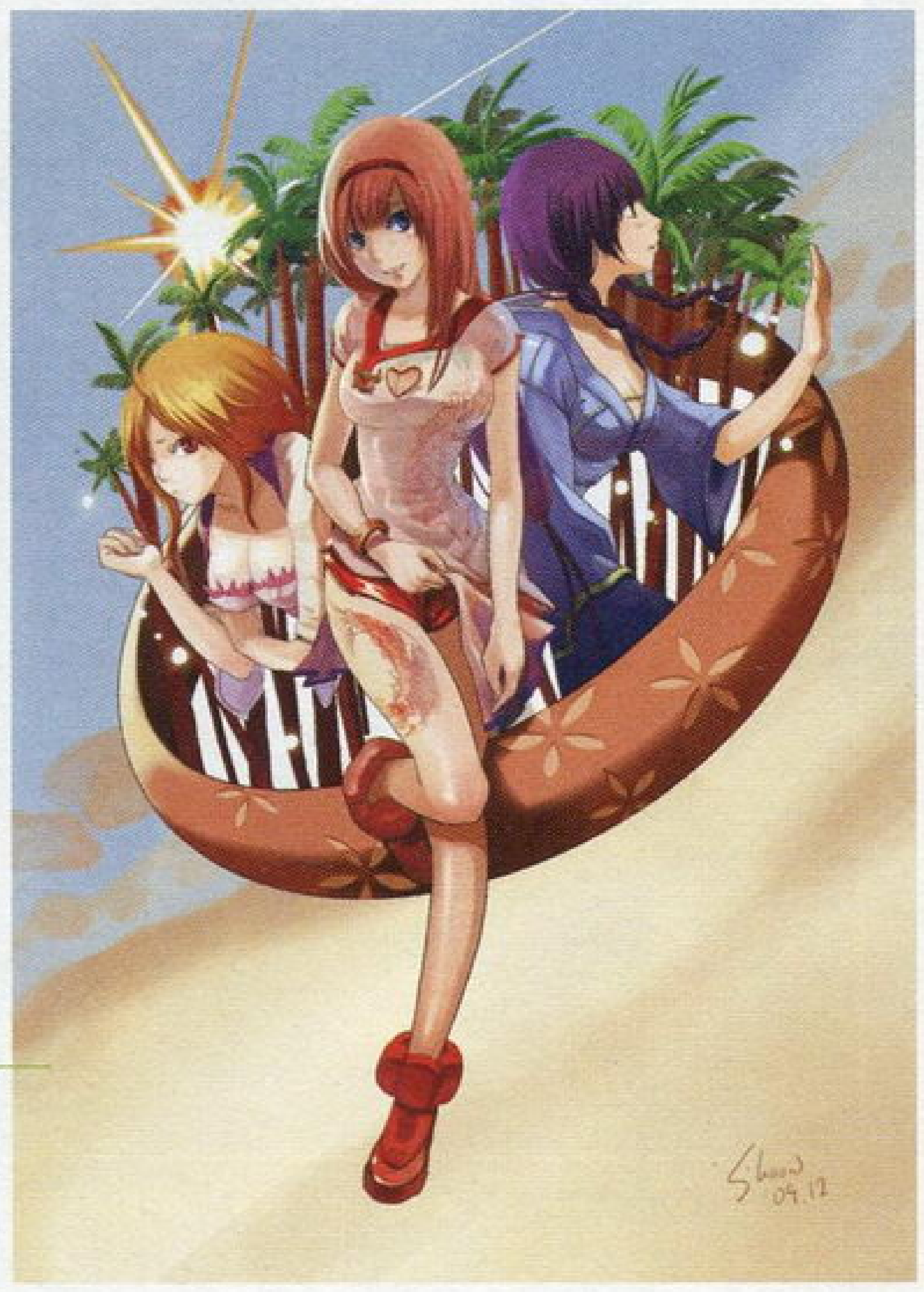


上海·陈钟文

一幅名为《本多兽八郎忠胜》的趣味作品。纵横日本战国的本多大叔在这里之所以被命名为“兽八郎”，正因为作者突发奇想让他直接长出了“鹿角盔”，实在是……太恶搞了！

广州·+Kaede+

虽然同样是奇幻网游气息的性感美人，同样是出自与大伙久未谋面的作者之手，但与右上角的《魔女》相比，+Kaede+的这幅《Nightmare》的风格就显得黑暗了许多，不过，恐怖氛围渲染得不错，这也正是作品的亮点之一。

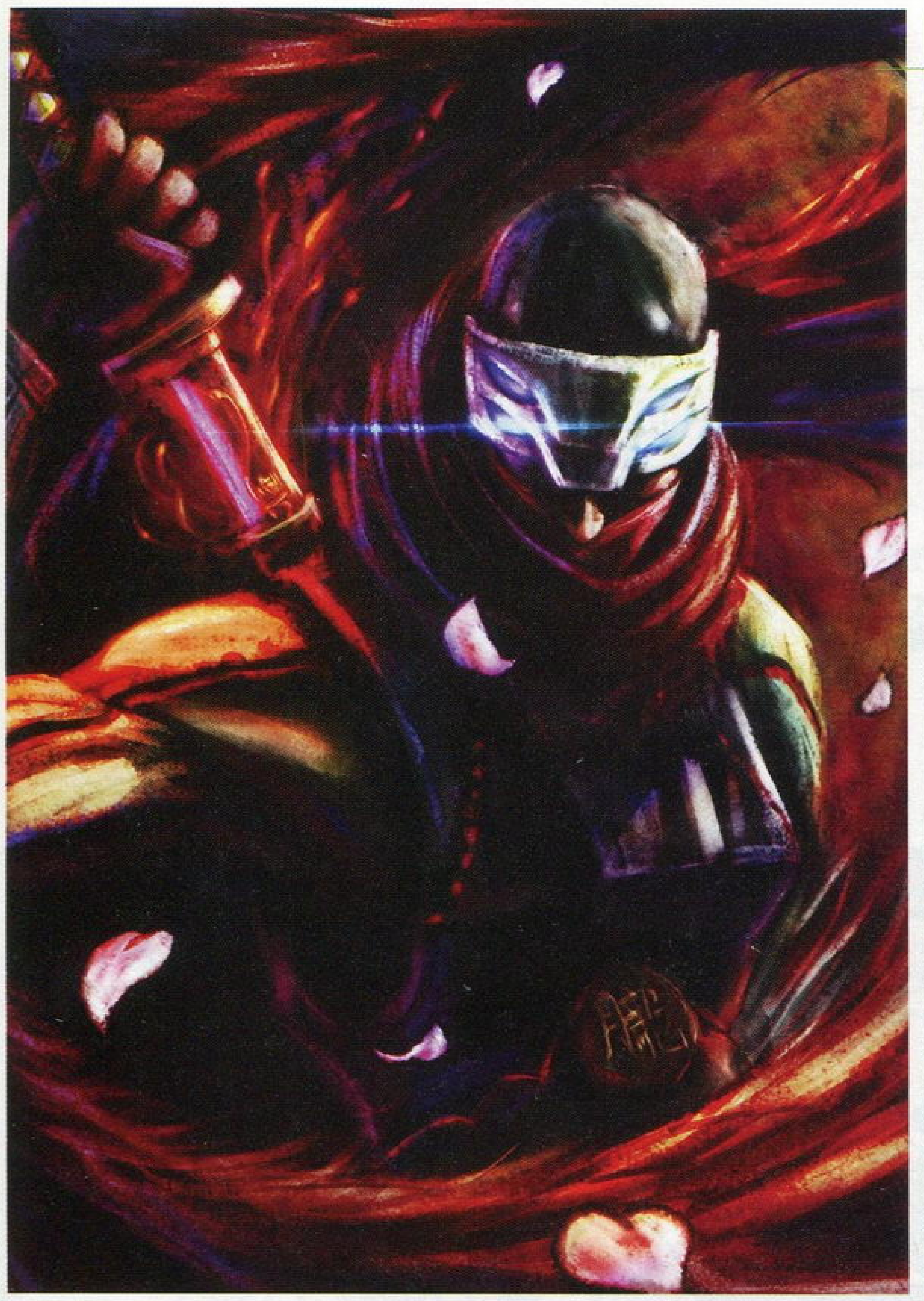


广州·shllow

shllow，以风格清新的原创作品见长的作者，也是我们的老朋友了。她的作品往往喜欢将多种人物造型风格进行天马行空的混搭，就像右图那样，别致却不失魅力。

本期读者语录

Email 郁闷DE雨：看了你们合刊光盘里的《李献计历险记》，看到那变幻的杂志最后变成了UCG，我以为是你们的贺岁片，最后竟然是飞行员做的……直到看了书里的内容才知道此飞行员非彼飞行员。（一刀回复：看看片子、读读作者访谈就让阁下“三刻拍案惊奇”，这件事本身让我们感到很欣慰，谢谢支持！）



levelup · 南云忍

在PS2平台上复活的《SHINOBI 忍》中，身手敏捷并拥有八块完美腹肌的秀真重新定义了忍者世界中的型男概念。飘逸的红围巾、妖刀恶食是他的造型关键词。当这些元素被作者借助高超的绘画技法有机地融合在一起的时候，左边这幅酷到极点的作品就诞生了。

北京 · 高阳

就在虎年春节前，《魔兽世界》的玩家们进行了一场可歌可泣的“革命”，并争取到了“重生”的希望。这里送上一幅名为《元龙骑士》的《魔兽》同人稿，以示庆贺与声援！





南京 · kazuya

近几次的“游风艺苑”特大号，kazuya似乎从未缺席，而他那种有着鲜明个人烙印的画风，也给大家留下了非常深刻的印象。左侧的春丽姐姐，五官带着鲜明的传统感觉，美得很有中国特色（笑）。



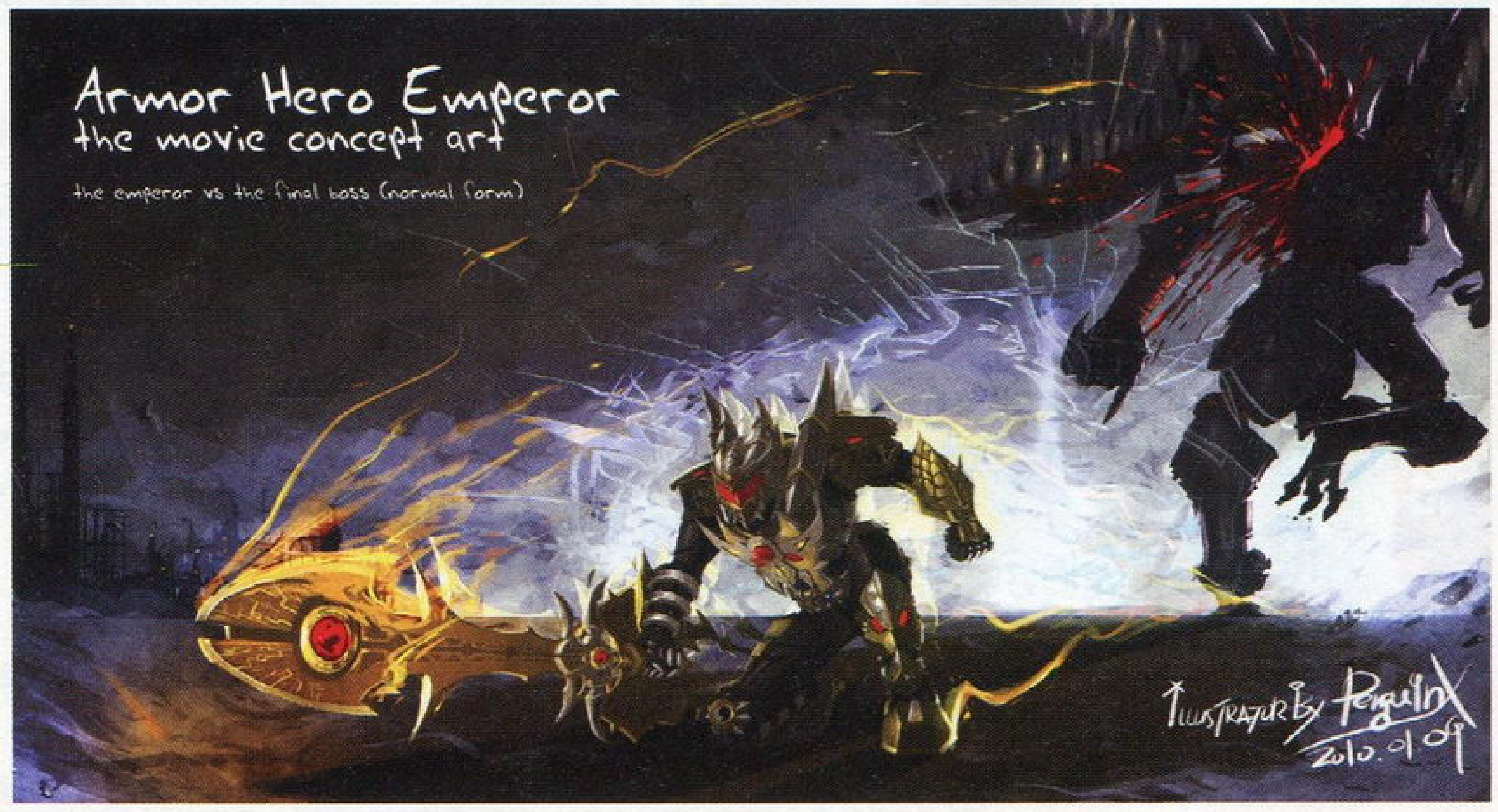
南宁 · 神月

由于经常给我们投稿的作者中强手如林，首次投稿就被采用的几率不大，但来自南宁的神月凭借左边这幅精美得让人眼前一亮的TONY风《远野秋叶》做到了。不过小瑕疵还是有的，如伞稍微有点走形，望作者注意。



深圳 · 零华彼方

《苍翼默示录》中Jin、Ragna以及Carl身穿正装簇拥在高傲的大小姐Rachel周围，这个构思本身颇有趣味，人物表情也可爱极了，如果能再推敲一下公主的眼神，那就更完美了！



广州 · penguinx

你没看错，右图的确就是国产特摄片《铠甲勇士》的同人作品，而其作者正是参与了影片制作的美工人员。虽然我们国家在特摄片领域属于后来者，但正因如此，作为观众的我们更应给以支持和关注，不是吗？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email trueloveofmine：某天晚上，我在奋战《猎天使魔女》的第四章，老妈在一旁一边叠衣服一边观看，看到我发动终结技时，老妈发话了：“从小到大，一直都玩这一个游戏，有什么意思啊？”我当时就惊住了，这个游戏可是才出来几个月的！（一刀回复：那、那后来呢？小的愚钝，您这别是在讲冷笑话吧？）

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■杂志在每一年都要进行改版，不过今年的改版力度将会是近年来最大的一次。我们会在今后的杂志制作过程中不断将新的变化加进来，如果大家有什么好的建议，或者对杂志上的某一部分内容存在看法，一定要来信告诉我们哟！特别是习惯发送电子邮件的读者，请务必在邮件中注明自己的实际联系方式以及真实姓名，这将有助于读编的进一步交流。

■本期的读编栏目比较特殊，其中穿插不少读编互动的内容。这其中尤以“大赏获奖读者感言”的分量最重。当然，那些没有获奖的读者也不要灰心，我们的年度大赏活动将会继续下去，并且会不断完善。也许，今年的大赏一等奖得主就是你呢！



杂志相关

兴化 龚鹤建：我希望看到杂志上有数码流行版块，主推一些液晶、等离子电视，顺便详细评测一下。

你的这个建议倒是不错，其实这类版块在很早以前的杂志上曾经出现过，后来由于种种原因被取消了。当然，这并不意味着我们今后就不再介绍流行数码类产品。只要我们觉得某些电子产品够新奇、有个性，还是会考虑在软硬兼施或多边共享栏目中加以介绍的！

Email ごくでら は：UCG 的抽奖是指针对写平信读者，还是发 Email 和平信的读者都有份呢？

不论是写平信还是发送电子邮件，都有机会获奖。不过，对于发送电子邮件的读者，一定要在邮件中注明自己的住址和真实姓名。

克拉玛依 侯皓曦：我发现杂志上的《塞尔达传说》攻略是火云写的，难道火云又回到编辑部了吗？

火云等同学，可谓身不在编辑部，心系编辑部，远程操作写个稿子之类的事情还是手到擒来的呦！

上海 郁雨润：看到你们最近的四格漫画觉得里面的人物貌似都像女的。比如炎骑士、星夜是长头发，224 期中的雷电和晴天背了女士单肩包……想问下美编，难道现在流行这样画法吗？

首先要说的是，近期的四格漫画并不是出自美编之手，而是要归功于女阳光成员恶魔猫那娜同学。至于长发和女士单肩包，这一方面是因为小编形象的初始设定就是如此，一方面也是剧本需要和恶魔猫那娜同学的自我发挥。

常熟 罗超：关于回函表上的问题，我认为问得太不具有建设性！有些内容不是我们读者主观上想让它增加就可以增加的。假设这两周没有什么新闻，那么“游戏情报站”和“新作短波”、“前线狙击”的版面就会减少，编辑部就一定会增加攻略、研究和特别企划之类的栏目……

看来我们应该考虑给你颁发一个“最实在读者奖”了。不过话说回来，一方面我们渴望更多的读者能够为杂志提出好的建议，一方面，有的时候因为某些特殊情况又不得不调整栏目的分配比例，这实在是让人头痛呀！

读编交流

大连 于铠歌：记得某人说过自己同时玩主视点射击游戏和美少女游戏。其实我也是同时喜欢这两种好不搭边的游戏类型。但我个人只对萝莉感兴趣，特别是那种红发红眼白皮肤、看起来弱不禁风又势力超强的角色感兴趣……（不是夏娜！）

看来咱们是同好啊，你喜欢的角色很容易让人想到钉宫理惠，夏娜也好、露易丝也好、三千院凪也好，逢坂大河也好，不过头发的颜色就没办法了……

广州 黄沛源：托纱迦的福，我上次考试得了第三名，不知道这次能否保持呢？那就请纱迦照着这句话念吧：“祝你考不了第一名！”

我看了一下你的校址，好像年前已经帮你的某个没义气的朋友念过类似的咒语了。我现在也帮你念了一遍，究竟谁是第一就不清楚了。以后记得赶早。

景德镇 郑夏雨：我一直很喜欢 UCG，只是因为去年高考而中断了一年。尽管如此，可还是没能考上大学而继续复读。不过我并不在意，没读过大学的白领和读过大学却找不到工作的人多着呢……

你的心态是好的，不过乐观归乐观，将来步入社会后所面临的严峻形势还是不能回避的。希望你继续努力，争取早日考上自己向往的大学！

天津 窦建旭：如果换新的小编形象，希望炎骑士同学能 COS 命运高达，它的驾驶员飞鸟真是我最喜欢的非 UC 系高达主人公，不知炎同学对这名角色有什么看法呢？

我对飞鸟真并没有什么看法，不过我对几乎所有的非 UC 系机体都有看法……

本期读者语录

Email 胡唱胡有理：在下有个小小的简直不能再小的心愿，希望小编成全：我就是想让小编把自己的工作环境和自己的工作状态用摄像机摄下来，放到光盘上，让我们这帮铁杆读者瞻仰一下，希望小编成全，3Q！（玛娜回复：我们曾经在五周年特辑的光盘中收录过关于编辑部的视频内容，不过后来就再也没有尝试过。当然，也不排除今后在光盘中再次放出相关内容的可能。）



@ Email x_zye：合刊小编寄语中，晴天同学的小编形象怎么不见了？求内幕！

晴天其实在自己的小编寄语中已经给出答案了，你不妨仔细读读看！

@ Email 马文杨：经权威调查，O 型血的人最长寿，A 型血的人最短命。为了 UCG 的可持续性发展，小编应该速速去请假换血！

比起换血，我觉得忍受短命的诅咒是最现实的选择。换血事小，一不小心把命也给换掉了，那就划不来了。

@ Email 闫宇：怎么说好呢，我最近的运气实在是太好啦！先是刮发票中了 50 块钱，在老妈公司举办的联欢会上又中了一台 Wii，现在三大主机都齐全了！希望小编和我一样好运！

我非常想知道你老妈所在的公司是怎样的一家企业，年度联欢会上居然用家用游戏机作为奖品，简直太让人向往了！

@ Email resident：话说我去报亭看见最新一期的 UCG，当即就买了下来，结果事后知道我妈瞒着我订了一年的 UCG……

你应该感到幸福才对，话说想当年我上学的时候，家里严格禁止我看课外书，每次买杂志都跟做贼一样

@ Email brary lai：听说《FF X Ⅲ》要出中文版，我已经热血沸腾了！我怕自己的身体会支持不住而爆体而亡，有没有办法可以让我的血冷一冷，好撑到五月份呢？

让你冷静下来当然是有办法的，不过要分为三个步骤：第一步，把冰箱门打开；第二步，把你塞进冰箱；第三步，把冰箱门关上……

本期 What's In 流行游戏

《生化危机 5 导演剪辑版》PS3/X360（3 人）

新的佣兵模式又可以让人玩上半年了。

——炎骑士

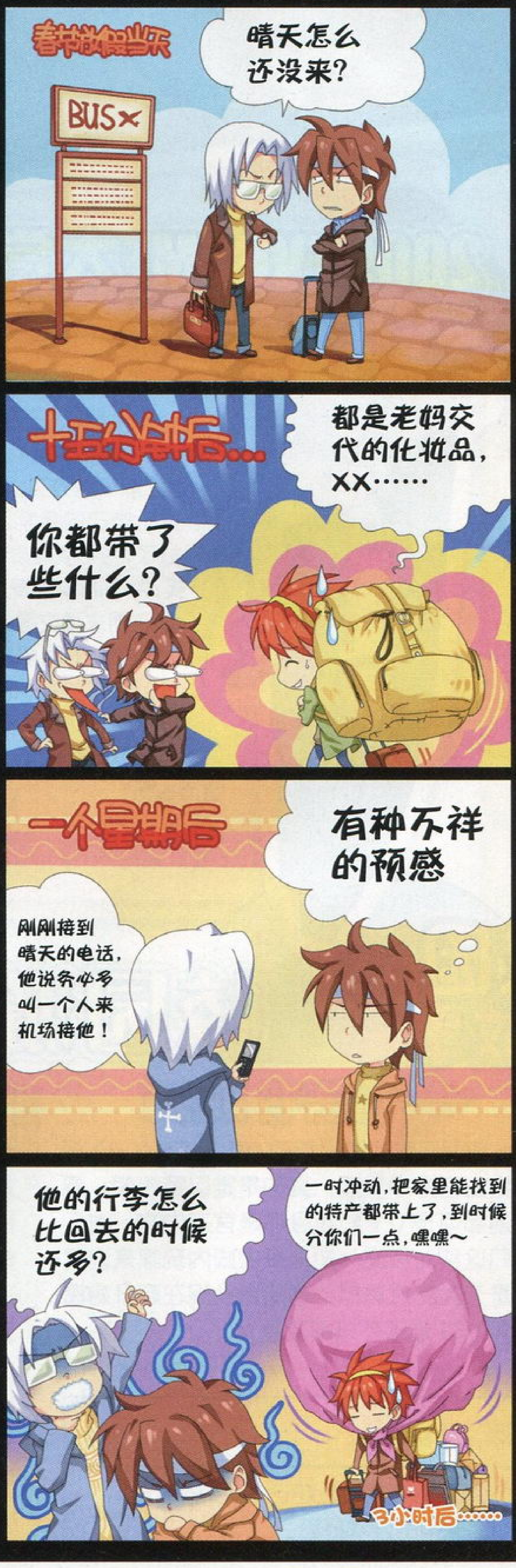
《暴雨》 PS3 （5 人）

一屋子人坐着看 Gouki 玩《暴雨》，大家都沉浸在游戏气氛当中，等回过神来，一上午就过去了……

——Gouki

放假 = 搬家？

剧本 晴天



小编们的春节游戏补课经历

春节依然把主机带回了家，掌机家用机一个都不能少。借此我还明白了两件事情：一是宿舍的网速果然远远不如家里的快；二是随身携带掌机真的很划算，它可以让外出时的无聊时间趋近于 0。

寒假除了《神曲》之外，基本没有玩其他新游戏，依然是《现代战争 2》和《PES2010》。因为去了趟云南，在旅途上打发时间用的 NDS 版《俄罗斯方块》倒是成了我和女友的“新发现”，现在的最好成绩是无限模式下的 500 层、51 级。

每年春节的假期虽长，但实际上自己能玩游戏的时间几乎为零，以往随身携带的掌机不但在大多数时间会被表弟表妹所霸占，自己偶尔还要充当随叫随到的“活攻略”。不过话说回来，一年里毕竟和家人相处的时间有限，看到他们开心就好，何必在乎自己是不是玩到游戏了呢？

PS3 可是革命的本钱，回家过年自然也得带着，不过在家打机也有坏处，一个人晚上坐在客厅里真的很冷！每次都得事先用热水洗个手，这样才不至于没有手感，尤其是对于《COD》这种游戏来说。

过年回家只带了一台 PSP，而且早早地已经被上小学二年级的小表弟“预订”了，除了帮他把《捉猴啦 猴子爱作战》的一些难点打过之外，就几乎没玩过游戏了。小表弟玩得那叫一个起劲啊，吃饭玩、走路玩，大家都说我们这对表兄弟真是像极了，呵呵。话说大老远回趟家不容易，还是把时间留给家人吧！

假期主要目标就是拿成就，抱着这个目的在《电锯惊魂》上耗了几个小时，至于其他的时间就悲剧了……我起初要玩《DQ Ⅸ》，还要陪爸妈打麻将……

寒假玩了《永恒的尽头》和《神曲 地狱篇》，赚了两千点成就。不过过年的时候朋友过来玩，我不怀好意地请他打《高达无双 2》（朋友是高达迷兼无双众，但没次世代主机），结果把之前剩下的几十点成就搞定了，总算了解一桩心愿。他也玩得很开心，双赢最美！目前全成就游戏已达 58 个！

春节只补完了一个游戏，《FF X Ⅲ》，表面显示为 86 个小时取得白金，但实际时间要短一些，大概不到 80 小时，主要是因为我时常玩到一半，就被拉去给儿子泡奶粉、换尿布什么的，唢唢！

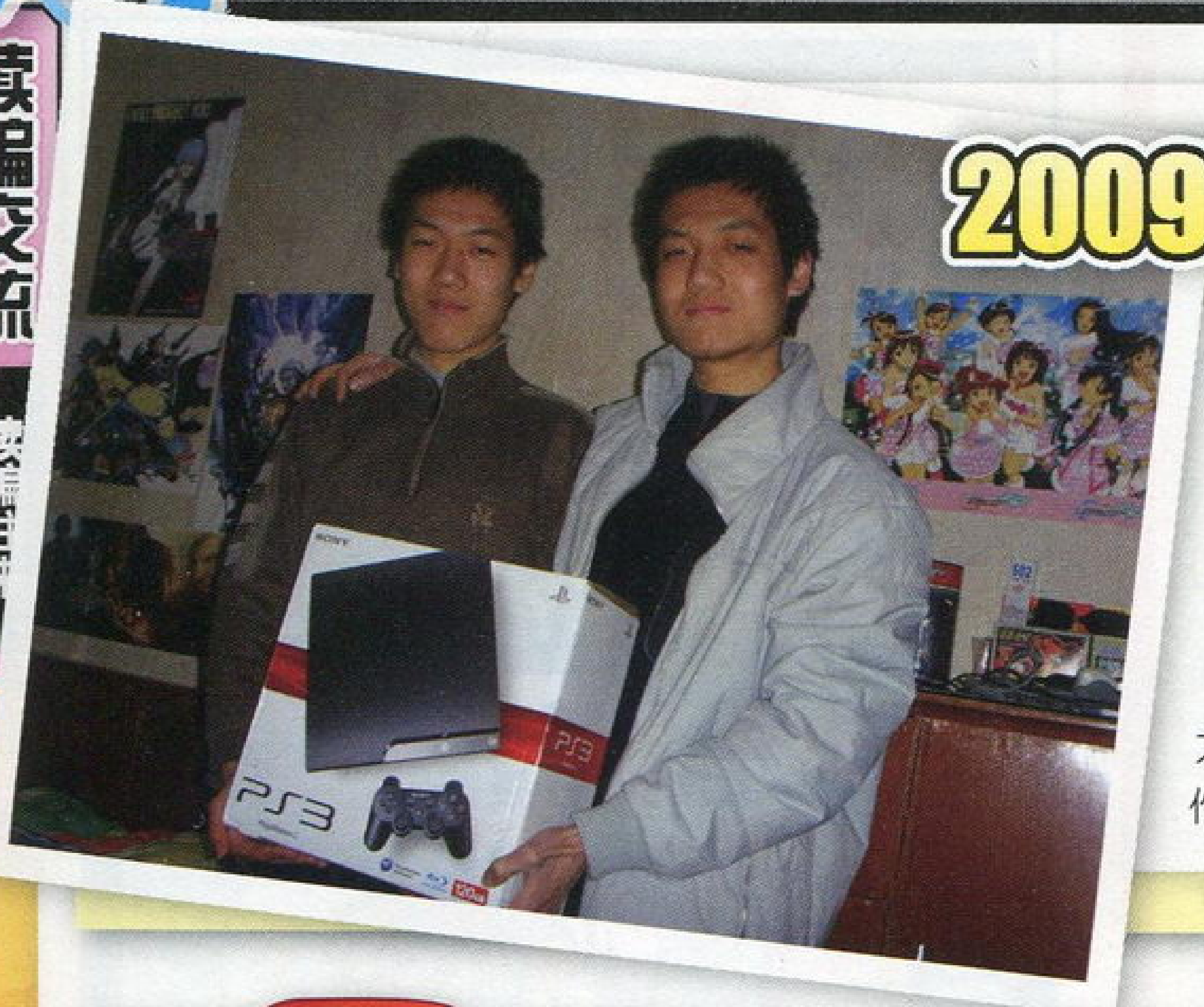
过年回家在 NDS 里拷了一堆中文游戏，留给我爹玩，他最爱玩《俄罗斯方块》了，教他在我不在家的时候掌握掌机的使用方法，幸好老任的掌机够皮实！自己就在闲暇时间玩了玩《GT 赛车 PSP》，用 PC 玩黑岛 99 年出的《异域镇魂曲》，具体概况看小编寄语吧。

还没有放假的时候，我就已经跟几个家乡同样喜欢《生化危机》的老友说好，要给他们表演佣兵模式的高连击体技打法。谁知回去之后发现他们平时玩的都是 X360 版，平日里习惯了 PS3 手柄的我对 X360 那肥厚的手柄握持感和诡异的按键压感完全无法适应。谁让我大话已经说出去了呢，只能硬着头皮上，结果还没杀够 50 个敌人，就惨死在村民的“热情拥抱”之下……

本期读者语录 大庆 qin xb：炎骑士能不能别黑《皇牌空战 X》啊，那可是我接触的第一款 PSP 游戏，也是我最有爱的一款，也是迄今为止我惟一没参考攻略就达成完美的游戏。（炎骑士回复：这你可就是冤枉我了，其实我是恨铁不成钢，毕竟这个系列在 PS2 平台上有着最辉煌的一段历史，所以我特别渴望系列的最新作能够早日登陆 PS3 平台。）

2009 TVGAME大赏一等奖获奖读者感言

每年的TVGAME大赏活动结束后，获得次世代主机大奖那几位幸运儿就成为了广大读者关注的焦点。2009年TVGAME大赏我们设置的一等奖奖项是在PS3, X360, Wii这三台主机中任选一台。最后在所有5名一等奖获奖读者中，他们统一选择了PS3主机。他们到底是何方神圣，能够在新年伊始就受到幸运女神的眷顾呢？现在我们就请出其中的几位一等奖获奖读者，为全国玩家揭开他们的庐山真面目，并且请他们发表一下获得主机大奖后的感言。



2009TVGAME大赏 一等奖读者 上海市 俞理韵

对于这次TV GAME大赏中了一等奖，直到今天仍感觉非常兴奋，刚接到中奖电话时感觉自己说话都有点语无伦次了。支持UCG也有三年了，如今总算是修成正果了(笑)！

2009年的次世代游戏市场已经非常成熟，大作更是层出不穷，对于我这个刚踏上社会工作的小人物来说，次世代主机对我来说一直是梦想甚至是一种奢望，通常都是以一个看客的身分去关注自己喜欢的次世代大作。毫不夸张地说，这次中一等奖无异于改变了我的游戏生涯，使我在面对新一年的次世代大作时不仅仅只是一个看客，最起码可以掂量掂量自己的荷包做一点打算了(笑)。

我要感谢UCG给了我进入次世代的机会，我今后将会一直默默地支持UCG！更会以自己的方式享受游戏和生活！

2009TVGAME大赏 一等奖读者 河南省洛阳市 刘清扬



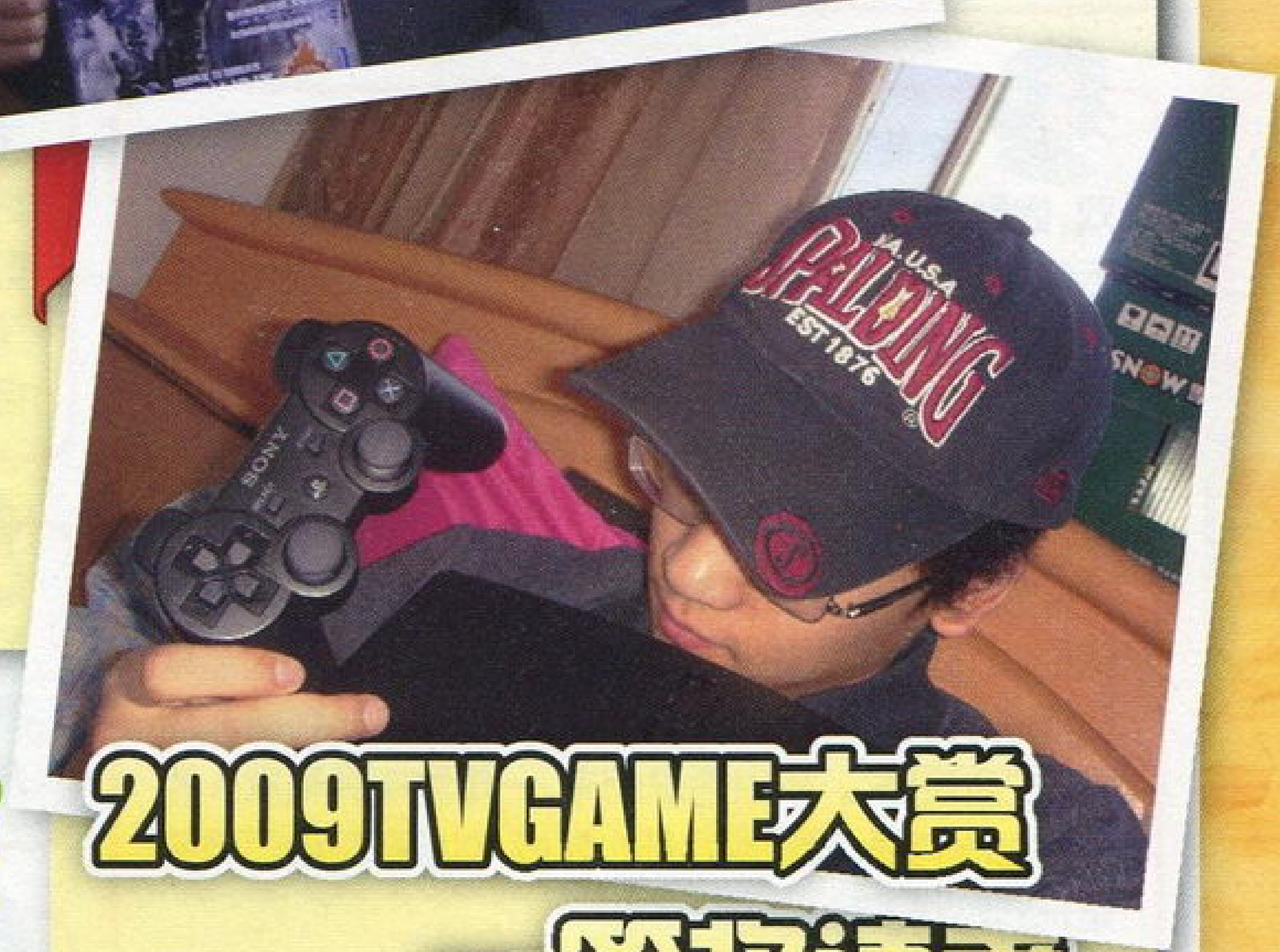


从1月22号接到电话说我中奖了直到2月6日收到PS3为止，在14天的等待中，心里一直在想自己是不是把运气用光了。今天我买到了UCG春节合刊，看见杂志上自己的名字，仿佛自己就像个大人物。我的运气太好了，当初我对没有寄出回函卡的同学们说：不是为了中奖，为了心中的爱，也得寄。同时，由于这件幸事的鼓舞，我在期末语文考试中有感而发，奋笔疾书，作文拿到了58分的高分，可能批卷的老师也感到了我的快乐吧，这应该也是对"神机"最好的见面礼了吧。

感谢UCG，这是这段时间来我数百次感谢中你们惟一能感受到的一次，再次感谢UCG！ UCG给了我快乐和自信。最后，祝各位小编老师春节愉快！

刘清扬

2010.02.07



2009TVGAME大赏 一等奖读者 吉林省延吉市 崔文超

RP的爆发不代表什么，
面临这巨大的惊喜，
我只能挥洒泪水，
不失柔美，不失刚强。
我没有失去应有的冷静。
UCG，很让人充满活力。
总之，我永远是那个放荡不羁的男子，风一般……谢谢你们！
(小编：本文标点由编辑加上。)

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.25

放假在家的时候惊闻《最终幻想XIII》将要推出官方中文版！真的是难以置信啊！要知道那可是《FF》，而且还是官方中文！对于我们这种对日文一知半解的国内玩家来说真的是天大的好消息！不知道从现在起开始攒钱买PS3还来不来得及。

——Email XY093

解析： 对以大部分普通玩家来说，语言始终是影响体验日式游戏的障碍，尤其是角色扮演这种特殊的游戏类型。起码在小九上中学的时候，选择RPG来玩时最先关注的就是有无中文版，否则就需要考虑考虑。毕竟，将游戏作为娱乐的我们没有能力去专门学一种外语，也不可能带着攻略书到处乱跑。纯日文的角色扮演游戏，甭说如何体验剧情的感人之处，没有攻略或者他人指点连能否通关都是问题。在PS2时代，SCE曾经也推出过几款略显过气的中文游戏，当然着实令我们兴奋了很长时间。进入次世代，越来越多大作选择中文化，连《最终幻想XIII》这样的一线作品也不例外，这对国内的游戏市场一个好兆头，也给玩家带来福音。

本期话题：

①谈谈你对中文版《FF XIII》的看法；
②寒假中的游戏经历。

本期读者语录 Email 735183611：虽然我玩《生化5》的时间并不算长，但我相信吉尔和约什在"据王逃亡"中所到的场景绝对不是矿山！（炎骑士回复：新增章节中的场景的确不是矿山，这的确是我主观判断失误造成的。不过根据场景的地形特点以及之前的剧情判断，二人所在的位置应该也是在距离矿山较近的区域，不然怎么会有那么多的隧道口呢。）

2009TVGAME大赏 一等奖读者 广西壮族自治区 南宁市 陈广勇



可爱的小编们：

你们好！

弟在此先给各位小编及所有UCG的员工们拜个早年！祝新春快乐，身体健康！

其实这封信是1月23日开始写的，我是一名麻醉师，碍于工作性质的问题，我担心过段时间没有那么空闲来洋洋洒洒写点东西给杂志社，所以就提前写了。看这篇Email的小编，请你做好看久点的心理准备吧。

我是22号下午接到工作人员的电话获知得奖的，原本平静的心一下激起千层浪啊，而且中奖就算了，以为是得一个纪念品什么的，当那位声音甜甜的小姐告诉我我是惟一一名网络投票一等奖的时候，我梗了……真的是难以置信……说实话我原本没抱什么希望，以至于我没有寄出信函，只在levelup上投了一票，没想到居然是中了一等奖，心中感慨万千……中奖都是不经意间啊……中奖感言就不好发表什么了，就一个字：爽！感谢levelup！感谢UCG！感谢与这个中奖有关的一切人！原本打算过两年再买的，没想到现在就圆梦了，真的很高兴。好了，感言就不多说了，趁这个美好时光，写点东西给UCG吧，以前可是写的不多啊……

小弟游龄蛮长的，4岁开始玩小霸王，到现在都18年了，家里也不怎么禁，可能是成绩比较好吧，所以游戏之路是很平坦的，当然我不玩街机。至于小弟的油炒饭龄，好像也有10年了吧，具体什么时候开始看的也忘了，当时我还是上初中，好像是初一吧，是我哥买的，我就周日晚拿到学校看（我是住校生）。当时看也没什么感觉，就是觉得新奇，印刷质量好嘛，而且是彩图，又有美女……那时还不懂啥PS2、GBA呢……初中是随便看着过瘾，毕竟那些主机也贵，家里不算很宽裕，没能力买，也就偶尔玩玩GB什么的。到了高中，开始接触更广大的世界了，也开始关注游戏的相关知识了，攻略啊，业界啊，周边啊，很多很多，由于信息相对闭塞，于是UCG就成为为数不多能让我获得这些知识的刊物之一。到了高二，市里开了一家游戏厅，是PS2的，于是我就开始真正接触了（之前只在我哥同学家玩过一下），玩的也是《无双》、《WE》为主。然后呢，一边玩一边看UCG，水平开始上来了，知识也开始丰富了。到了高三，我哥上大学了，没人买给我看了，我就回味以前的杂志，发现越回味越有味啊，当然我依然没买一本，都是等假期我哥拿回家看。可我依然每周日都会拿一两本到学校看，总觉得看到UCG就有精神吧。上大学后，手头宽裕了，2005年圣诞节买了PS2，UCG也开始买了，看的内容也是通吃，每次拿到UCG都很开心，最喜欢的栏目是"读编往来"，现在也是，觉得每次看这个栏目时小编就在身边呢。现在我PSP也有了，也到大五了，实习也接近尾声了，买UCG已经成了习惯，风雨无阻，虽然看的时间少了，看的栏目也少了，但心中对杂志的爱却与日俱增，打心底就把UCG当成了身边的一个知己。虽然多年来杂志社换了很多小编，但我依然把UCG这个整体放在心中，依然把所有在杂志社工作过的人放在心中……我爱你们！

多年来我没怎么给你们写过信，几封而已吧，期间有幸收到过炎骑士的一张明信片。总觉得有很多话想对小编说，但不知从何说起……那种感觉，胜似知己，言语未吐，心已会意。我喜欢"油炒饭"这个称呼，咸亲切。小编中我最喜欢的莫过于"多边形"，只可惜由于某些原因他也要离开了，小弟身为麻醉医生，深知健康之重要，在此谨向多哥表示慰问，愿身体健康，合家幸福！当然啦，其他小编我都很喜欢的，我也不会因为某个小编离开而减少我对UCG的爱。UCG让我全面地接触了游戏这个世界，开阔了我的视野，也让我学到了很多做人的道理，在此再次表示感谢！

不知不觉就写了这么多了，为了不增加小编的工作量，小弟再写点关于UCG的就收笔吧。

杂志嘛，总要符合读者的口味，当然也只能是大部分读者，肯定会有某些读者无法满足的，小弟表示理解，所以当某些小弟喜欢的栏目被删改时，小弟欣然接受。想想小编们为了某个栏目绞尽脑汁时，作为一名读者，一名玩家，我确实没理由再向诸位提出太多要求。这也是我多年不怎么写信给你们的原因之一。我承认，杂志总存在着这样那样的缺陷或者纰漏，出现最多的莫过于错漏字了，这个信息我上次写信也提过了。但我觉得，我能对你们提的东西，也就这个了，我只能再次向诸位提一次：如果你们工作态度足够好了，小弟也就满足了。作为一名医生，我对此有着深深的感触，因为在这短短半年里，我身边就有个别同行因为工作态度的问题而引起重大医疗事故，我想对UCG员工们说的，就是希望各位认真工作，毕竟，这是你们热爱的事业啊。将心比心，大家都不希望接受别人的服务时别人的态度是得过且过吧？技术差可以学，身体差可以休养，但态度差，真的会被社会淘汰的。小弟并非恐吓，说这些也是对事不对人，我希望我热爱的UCG能成为全世界最好的TV GAME杂志，并愿意与诸位一起努力。

小弟以后会在梧州工人医院工作，有时间一定过去看看小编们。当然，如果小编哪天来梧州做客并且愿意让小弟接待的话，小弟会更开心的。

个人觉得这封Email写得比较乱，希望看信的小编不要介意，多多包涵。

最后，再次感谢UCG，你是我的知己。

油炒饭：陈广勇

2010年1月23日

八卦角

回想众编在返乡前三天的情景

脆薯条：唉，马上就能回家过年了，心情无比激动啊！

飞行员：今年就不回去了，祝你们一路顺风。

炎骑士：回去就能吃到家乡小吃了，尤其是"驴肉火烧"。

雷电：不知道今年有没有涨价呢，老板来三个先。

炎骑士：再怎么涨也比编辑部楼下的要好吃，而且便宜。

脆薯条：我真对这边的早饭失去了信心……

纱迦：等你习惯了就会发现，不在乎吃什么，只要填饱肚子就好啦。

飞行员：等你修炼到忘我的境界时就会明白，你吃的不是早饭，是寂寞啦。

雷电：等你吃习惯了早饭，自然就会习惯午饭和晚饭啦……

九兵卫：等你习惯了一日三餐就不会为吃什么而感到困惑，因为吃什么都一样啦……

炎骑士：幸好我自己做饭……

脆薯条：……那我还是吃晴天做的饭吧。

晴天：（收拾桌面中……）啊？你们在说什么？



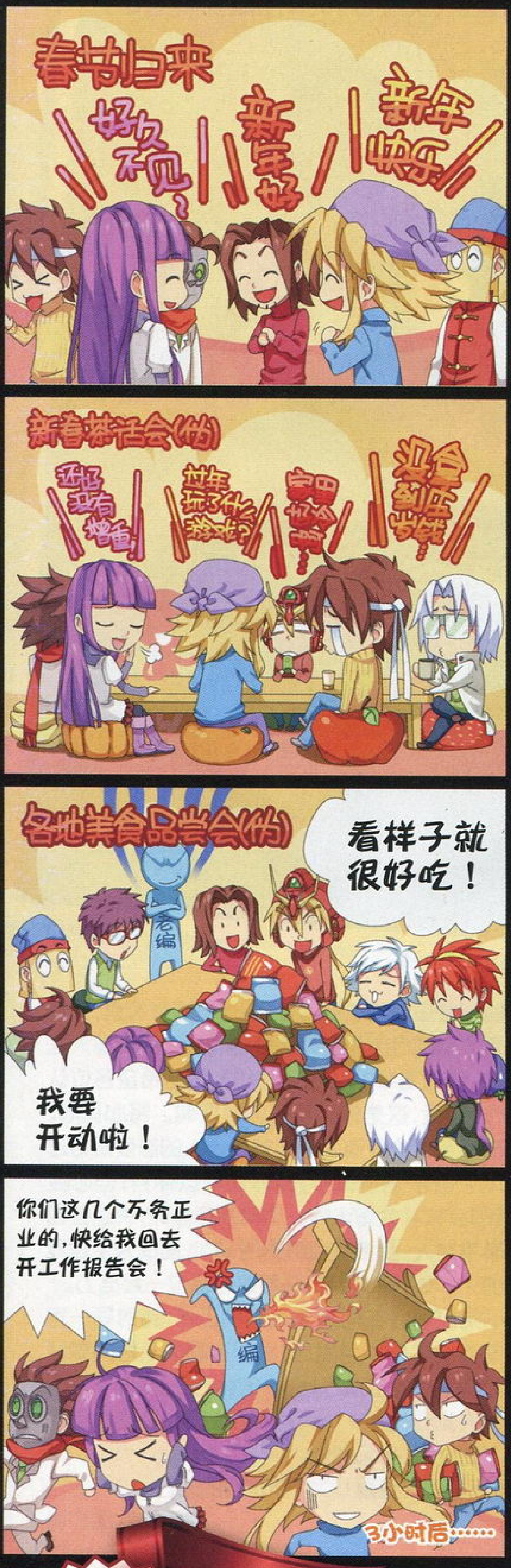
新年趣事

刚刚荣获年度风云人物大奖的雷电在春节期间又干了一件雷人的事。话说那是在大年三十夜里，Gouki突然收到了一条署名雷电的短信。"一定是祝福的短信！"Gouki一边这样想，一边打开短信开始阅读。接下来，他看到了一行雷人的祝福语——祝你牛年快乐！

本期读者语录 哈密 樊思宇：晴天，我很像跟你PK一下，因为我也喜欢做菜！（晴天：每个地方的人口味不同，何必PK伤感情呢？不如你有空传授我一下新疆菜怎么做，我也用以麻辣见长的川菜回敬你，岂不快哉？）

不务正业

剧本 九兵卫





此前本刀在这里跟大家聊的是我刊与游戏城寨网站(www.levelup.cn)联合主办的系列征稿活动。通过去年的活动，相信大家都对网站上那个高手云集"城寨画廊"板块留下了深刻的印象。这不，在春节期间，城寨画廊还举办了有趣的征稿评选活动，一起来看看吧！

2010虎年新春贺图活动作品赏

走进2010年，我们迎来了龙精虎猛的虎年农历新春。龙腾虎跃虎虎生威，虎年当然要画虎图！应广大会员的要求，城寨画廊特地举办了"2010虎年新春贺图评比活动"，以"虎年春节"为主题，向城寨中的各种能描善绘人士征集新春创作贺图，为城寨营造一个暖洋洋的春节气氛。本次活动中共征集到作品37幅，它们在新年除夕夜之时和广大会员见面，与大家一起迎接并庆贺虎年的到来。

在这些贺图中不乏精品，限于篇幅，我们登出经过评选之后的前三名作品，更多的精彩贺图欢迎大家来到城寨画廊欣赏，也欢迎各位读者中的各位画手们来这里与大家一起交流切磋画技！



作者：井伊友野

井伊友野的笔触细腻，风格大胆，笔下的老虎充满霸气，散发着百兽之王的威严，加上起到点睛作用的烟斗，老虎那种成熟老道的王气无处不在，背景底图的处理也相当应景，让人有印出来做明信片的冲动。

作者：longbb1127

longbb1127的虎娘采用了赛璐璐的上色风格，明亮欢快，形象在三幅当中最为可爱，还有着大小姐那种萌萌的傲娇味道。而虎纹蝙蝠也是很不错的构想，是画画创新的一个很好的尝试。





作者：jalleriea

jalleriea画功了得，同样是画虎娘，jalleriea的更具有中国风，更迎合中国人的口味，而作为"年年有余"的大鲤鱼也是动态十足，跃然纸上。而细节方面的处理更是相当的景致，看来jalleriea在画画的时候是下了不少的工夫。

改进醒目！

去年年底我们举办了2009 TV GAME大赏玩家评选，这次评选的一大目的就是征集读者对于杂志的意见，以便我们在2010年进行整改。根据大家的意见，我们已经总结出了很多条，其中提到最多的一点，就是要把攻略中的日文英文名词进行翻译。根据大家的要求，我们从这一期就采取了这个意见。由于篇幅的关系，全部翻译还不太现实，不过我们承诺会逐步加大力度。另外在版式上也可以做得更加美观一些，我们会继续努力的。

大家的意见中呼声很高的还有开设经典回顾栏目，我们已经在策划之中。下期会先制作一个经典回顾特大号，之后再以栏目的形式每期进行回顾。这次的回顾我们已经听取了各方面的意见，肯定会和之前的"PS2殿堂"等栏目做出区别，请大家拭目以待！

不少读者反应"问题小卖部"关于游戏内容方面的问题比较形式化，没有时效性。根据大家的要求我们将"问题小卖部"变为仅回答硬件问题，以后归入"软硬兼施"栏目中。读者们如果有游戏内容相关的问题，可以来信询问，就不再于杂志上刊登了。

此外大家对于新作发售表介绍游戏限定版的改进不太感冒，强烈要求恢复过去的新作推荐，不过也有部分读者表示限定版内容能够让大家过眼瘾。根据大家的意见，我们以后会在新作发售表中改回过去的新作推荐，游戏限定版内容这期以TIPS形式登在发售表页面的下方，以后会在多边共享区中开设一个小版块。

除了以上几点之外，大家还提出了很多意见，编辑们都一一记录在案，接下来我们会逐期落实，争取让杂志早日进化为大家心目中的理想形态！

下期预告！

《游戏机实用技术》

2010年4月A，总第247期

大型Wii相关特企，紧锣密鼓策划中！

经典回顾栏目正式开张！首期特大号！光盘联动！

幸运读者3月1日抵达编辑部！活动全程实录！

近期热门游戏攻略研究一网打尽！

本期读者语录

Email 602842007：我马上就要去美国了，而且会呆上一段时间。当我听说了美版《战神III》的发售日之后，简直要昏过去了！那天正好是我十八岁生日，看来我能名正言顺地在美国游戏店买神作了！（九兵卫回复：看来你的行程安排还真是很凑巧。不过总算是可以名正言顺买这款神作了，祝你玩的开心！）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！



1名

PEGA PEGA 四合一摇滚鼓王（对应 X360/Wii/PS3/PS2）

一等奖



3名

PEGA Wii 手柄无触点感应双充

三等奖



5名

PEGA PS3 超薄版主机支架

PEGA

本期奖品由 PEGA 独家提供

二等奖



5名

PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

1B 互动信箱礼品名单

大奖　PEGA 四合一摇滚鼓王（对应X360/Wii/PS3/PS2）

合肥	胡海鹏	无锡	金　鑫
温州	闫　玥		

一等奖　PEGA 三合一 PS3 超薄版充电支架

南京	吴　斌	武汉	常天宇
呼和浩特	李　京	南昌	王雪峰
大连	于铠歌		

二等奖　PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

贵阳	王士吉	南宁	韦　伟
桂林	陶　媛	长春	霍锴锋
佛山	罗瑞溱		

三等奖　PEGA PS3 超薄版主机支架

齐齐哈尔	廖明远	海口	温友德
石家庄	秦　铭	鞍山	陆　森
开封	黄美华		

本期特别放送　PEGA 系列电玩周边（随机抽取）

北京	章琪玥	济宁	裴文亮
赤峰	唐剑华	牡丹江	林尚荣
商丘	柳思洋	武汉	杨建华
厦门	陈钦月	深圳	郭庆斌
唐山	冯　雷	重庆	刘　壮

本期特别放送

10名　各类电玩周边（随机抽取）

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 我们新年的改进将继续进行，欢迎大家对本期的改进提出意见。

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：



《iPhone 专辑》第 2、3、4 辑，定价：28 元／辑；《爱图 e 族》第 6、9、11、13、14 辑，定价：19.8 元／辑；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价：9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价：32 元；《猎人大全 G》，定价：28 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 辑，定价：9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《模魂志》第 33、39、42 期，定价：15 元／期。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码： 730010　　**电　　话：** 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com

游戏机实用技术



目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 ～ 216 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 221 期、总第 223 期～ 227 期、总第 232 期～ 235 期、总第 246 期，定价：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价 15 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期、总第 244 · 245 期，定价 19.6 元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电　　话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.com.cn

掌机王 SP



《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、129 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103、128 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 19、27、28 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、《怪物猎人狩猎志 VOL.7》定价 12.00 元、《<口袋妖怪 心金 · 灵银>完全攻略本》定价 25.00 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020　　**电　　话：** 0931-4867606
Email： pgking@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS 小编寄语

努力工作，拼命玩！



★这个寒假简直是冰火两重天。以腊月二十九为分界线，之前热得堪比晚春，记得腊月二十八当天见到泰坦着一身夏装御风走来，真是恍如六月。没想到第二天就开始疯狂降温，冻得我把许久不穿的袄子都拿了出来。去年出了气候门，这地球到底是变冷还是变暖，谁能再给个准信儿？

★体育就是和平年代的战争。开年之后，"战场"上的好消息频频传来，先是费天王再夺澳网，再是中国队3比0完胜韩国，接下来又是温哥华冬奥会。申雪和赵宏博的那枚金牌实在是太不容易了，记得我上大学的时候他俩就已经出名了，没想到过了这么多年还在坚持，而且能夺得金牌，的确令人感动。

★刚到编辑部的那天，来到为我准备的寝室，一开灯，只见满屋子蟑螂，看得我头皮发麻。领我进门的前辈面不改色地说："人的适应能力是很强的，你很快就会习惯的。"最近又想起了这句话。来编辑部后的这么多年，住的地方一直与编辑部"近在咫尺"。最近才算是体验到上班族的艰辛，一个多小时的车程一开始真是难受，如果像星夜那样肚子还闹点情绪的话那真是酷刑了，不过渐渐地也适应了，已经开始学会享受这段车程。



▶期待西野カナ的新专辑：《Best Friend》。

本期个人签名

哥打的不是网球，是寂寞。



★刚从家乡回编辑部上班时觉得其冷无比，遂前往超市购入被褥一条；数天后，气温毫无征兆地切换为"夏日"模式，闷热阴湿的天气让建筑物都在"不停流汗"，到了晚上甚至要打开空调才能入睡。真累！Orz

★春节期间得知《DQMJ2》即将发售消息后，自己仿佛重新燃起了当年沉迷于GB版初代时的激情。不过看看3、4月份密密麻麻的新作发售表，我又好像被当场从头泼了一盆冷水……为什么1天不可以是48小时或者72小时呢？T_T

★《现代战争2》网战时将自己的CLAN TAG设置为"K-ON！"，于是经常被一些同样"中毒"很深的日本玩家拉近聊天室乱侃一通，看着他们像是茫茫人海中找到接头的同志一样开心，我实在是有点哭笑不得，网络果然是一个不可思议的东西！

★得知Animelo Summer今年将落户中国，整个人都兴奋得差点跳起来！脑海中也瞬间出现各种幻想……（被众编抽飞）。和TGS一样，能亲自在现场感受ASL所带来的难以言表的冲击一直是自己的愿望，而如今实现这个愿望，我们要做的只是静静地等待，这种感觉很好……倒计时开始！

本期个人签名

《轻音》第2期，4月始动！！



出门在外，总会有一种恋家的感觉。记得刚下飞机那会，故土的空气依然是那么令人怀念，晚上吃到第一口家乡菜时，真的是泪流满面啊。转眼间回到编辑部，生活节奏明显加快，不过楼下新开的餐馆还算令我满意……

过年的时候自然也没闲着，《COD6》已经完成了十转，也没什么好感叹的，其实用"和朋友们每晚切磋一下就不自觉地十转了"这句话来形容最恰当不过了。另外挤出来的时间都给了《EOE》，看着朋友们相继白金／全成就达成，自己觉得也得加把劲了，不然又要被他们鄙视了。

独角兽的OVA做得非常不错，人物没有一丝崩坏，而且动画中的种种细节部分处理的相当到位，加上绝赞的BGM，这片神了。

本期个人签名

动画看得不过瘾，先把小说补了……



1. 春节第一次没有回家，把爸妈接到编辑部所在地过了个年，可惜的是天公不作美，过年的这段时间里气温骤降十几度，被迫只好将室外活动改成了室内活动，天天陪着爸妈打麻将。期间，老妈对家里的X360和平衡板表现出了极大的兴趣，还强行要求我教她玩"电影般"的《使命召唤》，当然了，这个困难的使命我至今也还没能完成……

2. 听闻HBO打算将《冰与火之歌》搬上电视荧屏，试映集已经得到了预订，如果顺利，这就是我近几年最期待的美剧了（>ω<）。不过我个人对詹姆的演员有点意见，如果让《LOST》中饰演Sawyer的Josh Holloway来演就完美了！

3.2010年新美剧罪案题材占据了40%左右，剩下还有30%左右是情景喜剧，在将数学、骨头、谎言等关键词搬入罪案剧后，实在是让人对接下来的罪案剧还能有什么创意非常好奇，不过尽管如此这个比例也太高了，看来今年要追的新剧不会太多。

本期个人签名

田村由美还是那么销魂。

过年半个月没带游戏机回家，没玩什么新游戏，从一抽屉PC游戏光盘中费了好大劲儿翻出《异域镇魂曲》，装入笔记本电脑每天玩上一会儿，比10年前体会到更多强大之处，作为美式RPG的巅峰作品，其中的大部分设定至今都很少有游戏能够超越，不禁让人感叹一句"这么好玩的游戏以后玩不到了怎么办？"

假期一晃而过，春节的热乎劲儿刚开始，就回到编辑部开始新一年的工作了，总有一种心不甘情不愿的感。放假回来开始《生化奇兵2》的深海探索，让人沉迷的游戏将"心不甘情不愿"一冲而散。

从北方到南方，冷热变化巨大，从厚棉衣到T恤，从干冷到湿热，从冻红的鼻子到满身汗渍……这一冷一热的变化让人心情矛盾。最近湿度太大了，地板上的水从来没有干过，镜子上挂满水珠，和刚洗完热水澡的浴室中的镜子一样，我很多天没照镜子了，幸亏剪了毛寸头……

果然春节过后的2月，剧集就像怎么看也看不完一样，24、Lost、Desperate Housewives、American Idol……每天的观影计划排得满满的。《24》变得重复而麻木，《绝望主妇》成了唠家常的肥皂剧，《美国偶像》选手水平逐年下滑，这些低迷现象和《迷失》的一路高歌形成鲜明对比，这就是"骗钱货"和能够真正称作有心人的"作品"的区别所在，态度决定一切。



本期个人签名

擦擦镜子，看看自己。

本期读者语录 天津 赵恩东：希望以后UCG可以改为一月3期，这样读者就可以更快的读到最新的游戏新闻和大作攻略了。（纱迦回复：老实说我们很早就讨论过这个话题了，不过一月3期有利有弊，总的来说还是弊大于利哦。）

◆昨日真是张着嘴巴看完了《战神III》最新的gameplay影像，这种难以抑制的激动情绪由于在日常生活中实在太珍贵了，所以感觉非常的美妙。

◆今年春节没有回老家，就在这个城市过节了。移民城市的特点就是春节期间，人数骤减，我坐在车上，看着平日熟悉的马路变得如此宽阔，看着前方的景色变得如此清晰，幸福指数明显提升。唉，城市本来应该是这样的，如今却变成了承载压力与疲累的地方。

◆3月1日，2009年TVgame大赏中奖的3名读者将来到深圳参加为期5天的旅程，在这期间大部分接待工作由我负责。最近一直和旅行社的人打交道，由此也深刻感觉到这个行业真是处处想方设法的赚钱。



本期个人签名

人生就好比一架飞机，不在乎飞多高多远，关键是平稳着陆。



[铂]如我所料，春节放假期间果然抽不出多少时间玩游戏，好在上班前一天，硬挤出了一个《FF X III》的白金，算是把去年年底最大的一个游戏坑给补上了，就是打得太急，有点猪八戒吃人参果的意思。由于目前的情况是一坑未平，新坑又起，积压在手里的游戏数量不断增加，所以中文版出了是不是还能再复习一遍，难说。

[金]几乎每一作《FF》都能进行极限挑战，我自己就尝试过《FF VII》十小时攻略和《FF XII》低等级通关，感觉非常有意思，突破难点时有种从脚底板直冲头顶的畅快感。不过在对《FF X III》的系统细节有所了解后，发现这一作要玩极限打法好像很难，关键是没有等级一说，不走盘通关目前也没有找到理论依据。重度RPG玩家如果挑战成功，不妨与我们联系。

[银]看了《战神III》的QTE和终结技，就知道普通游戏与它之间的差距，抛开画面和动作细节，最重要的是动作大片级别的镜头运用，那种动感和魄力是山寨不了的。3月16日，相信会是让无数人疯狂的一天！

[铜]没学会走路，先学握手柄，兴趣要从小培养，事业传承要从娃娃抓起……有图为证！



本期个人签名

玩《暴雨》别猜剧情，要是猜中了……多没劲啊！



★最近发现不少读者发来邮件询问上期晴天形象消失的问题，其实事情的真相是上期春节前其他小编的寄语井喷，所以负责"小编寄语"的纱迦最后为了保住"曾哥"就把晴天的形象咔嚓了，大家就不要瞎猜啦（笑）！

☆春节前因为搬了新家，所以完全没有适应新环境的晴天彻底成了"路痴"，每天一出门经常会找不着北，光是放假这段时间"电话求助家人"的情况就发生了十多次。当然现在的新小区也有个好处，那就是离机场只有十分钟的车程，至少以后我不用再为老是提着大包小包的行李长途跋涉返回市区而发愁了。

★今年回家最郁闷的事情：一是只吃了一次火锅（也就是第一天接机后的晚餐）；二是每天都会因为各种各样的原因被迫8点多就起床，几乎已经快赶上平时上班的作息时间了，以至于真正的懒觉只睡了两次……"放假比上班还累"这句名言果然是有它的道理的。



▶大年初四和好友去了一趟罗汉寺，里面的格局之庞大彻底颠覆了我以往的印象，而距离我上次踏进这间寺庙，少说也应该有20年的时间了吧－－b

本期个人签名

活在当下的人才能把握未来



◆本人在放假当天遭遇了有生以来最剧烈的气候变化：编辑部所在城市的地面温度是零上26摄氏度，而家乡的平均气温则低至零下30摄氏度。虽然我已经在飞机上就把自己裹得像个企鹅，但还是在踏上家乡土地的一瞬间被刀割般的寒风吹了个透心凉……

◆早在回家之前就跟家人打了招呼，说要把一年来学到的厨艺好好显示一下。结果在年三十那天当着一群亲戚的面用菜刀切破了手，实在是太丢脸了！

本期个人签名

对付缠人小狗的最好办法就是，把它抱起来拼命旋转，直到它晕头转向为止！（前提是自己不能提前晕倒）



★长假归来，在高速路上目睹了一个个蒙上车牌横冲直撞的勇猛司机，真是和《火爆狂飙》有一拼了。虽然我们的车速已经达到了120，周围的车还是一溜烟地飞速掠过。这样的结果是高速最后一段100多公里接连出现十几处事故，连附近派来的救护车都被撞得惨不忍睹。事故一多，整条路被堵得严严实实，还有更多人在车缝里钻来钻去，搞得更加拥堵。100多公里就这样足足开了7个小时，真是名符其实的龟速公路。秩序是为了确保最大的安全性与最高的整体效率，可是偏有那么多人宁抢一分不让一秒，搞得最后谁都快不了，真是误己误人。

★过年回家果然和预想的一样，计划好的各种玩乐活动全都没有实现，一方面是因为天寒地冻、阴雨连绵，另一方面……一整年的睡眠不足都在那十几天里补上了。一般是中午起床吃饭，遛达一会之后又犯困睡午觉，接着吃晚饭，再遛达一会又到了睡觉时间，醒着的时间还真不多……

本期个人签名

寒冬刚过，盛夏来临。

◆【昆明】春节去了趟昆明，百闻不如一见，真是个好地方，那么蓝的天，真是没见过，在那里感觉时间都过得特别慢。很久没有试过"阳光暖洋洋地洒在身上"那种感觉了。滇池也比我想象中要大好多好多，果真是高原上的明珠啊。

◆【海埂】滇池旁边就是海埂，传说中的足球圣地。不过我去的时候没一个人在那儿踢球，大过年的都休息。即使如此自己还是在那里徘徊了几十分钟，望着那一片一片的球场，那感觉真是好极了。

◆【LOST】这部神剧终于进入最后一季，对这部剧，很多人都说有可能是美剧史上迄今为止最好的一部"连续剧"，除了致以最高的敬意，真的没什么可以表达对这部剧的喜爱之情了。现在每周三都是自己最盼望的日子。

◆【AVATAR】终于在春节期间得偿所愿，把这部电影的第一次观影经历献给了IMAX版本，打算这期杂志之后再去看第二次IMAX。其实我根本懒得形容这部电影有多美丽，去看看就知道了，光磨嘴皮子码字也没用，用行动证明吧。



本期个人签名

●叁比零！

本期读者语录 Email jeremy_0809：个人觉得年鉴部分每个游戏下加入"玩过"和"通关"的选项非常人性化，如果明年能再加入"准备玩"或"打算玩"就更好了，玩家翻看前一年遗漏游戏时也好有个参考。（纱迦回复：我们还考虑过是不是要加"已完美"呢，不过加太多的话就没意义了。）

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.3.1-2010.7.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

根据读者来信的建议，我们从下期开始将“新作发售表”中原有的“限定版主机游戏”介绍统一划归至“多边共享”栏目中，而本期则重新恢复新作游戏的推荐与介绍。这样既为大家了解新作留下更多的空间，也能让喜爱收藏的玩家对限定版的情报有更明确更详细的了解。如果对本栏目还有其他建议，也欢迎读者随时来信告诉我们。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年3月			
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
2日	美国职业棒球大联盟10	MLB 10：The Show	SCE	体育	美版
11日	S.Y.K 莲咲传	S.Y.K ～莲咲传～	Idea Factory	文字冒险	日版
11日	召唤之夜	サモンナイトグランテーゼ	NBGI	动作角色扮演	日版
	破灭之剑与约定骑士	灭びの剑と约束の骑士			
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
		2010年4月			
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
22日	柏青嫂 寒蝉鸣泣之时 祭	パチスロ ひぐらしのなく顷に祭	Alchemist	益智	日版
29日	ef 两人的妖精传说	ef － a fairy tale of the two.	Comfort	文字冒险	日版
		2010年5月			
27日	强袭魔女	ストライクウィッチーズ	Russel	文字冒险	日版
	与你度过的生活	－あなたとできること A Little Peaceful Days－			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年3月			
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
2日	美国职业棒球大联盟10	MLB 10：The Show	SCE	体育	美版
4日	审判之眼 神谕的术士	THE EYE OF JUDGMENT 神托のウィザード	SCE	桌面棋牌	日版
4日	.hack//Link	.hack//Link	NBGI	动作角色扮演	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年3月			
4日	装甲核心 最后的佣兵 携带版	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	动作	日版
4日	信蜂 心灵编织者	テガミバチ こころ纺ぐ者へ	Konami	角色扮演	日版
11日	晓之阿玛奈加与蓝色巨神	晓のアマネカと苍い巨神	CyberFront	文字冒险	日版
	巴西亚文明研	－パシアテ文明研究会兴亡记－			
11日	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计画	日本一	角色扮演	日版
11日	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	SCE	策略	日版
11日	战斗之魂 英灵化身	バトルスピリッツ ヒーローズ ソウル	NBGI	动作角色扮演	日版
11日	真・三国无双 联合突袭2	真・三国无双 MULTI RAID 2	Koei Tecmo	动作	日版
18日	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	动作	日版
25日	天神乱漫 Happy GO Lucky	天神乱漫 Happy GO Lucky！！	Russell	文字冒险	日版
25日	天降之物 心跳暑假	そらのおとしもの	角川书店	文字冒险	日版
		－ドキドキサマーバケーション－			
25日	咲 Saki 携带版	咲－Saki－ Portable	Alchemist	桌面棋牌	日版
25日	普利尼2 特攻游戏	プリニー2 ～特攻游戏！	日本一	动作	日版
		晓のパンツ大作战ッス！！～			
25日	维他命Z 革命	VitaminZ Revolution	D3 Publisher	文字冒险	日版
25日	五月恋爱物语	My Merry May with be	CyberFront	文字冒险	日版
28日	大家的按摩	みんなの指圧	Dorasu	体育	日版
	病痛与疲劳全消除	痛みも疲れもスッキリ～！			
		2010年4月			
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
1日	一骑当千 交叉冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	动作	日版
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Koei Tecmo	体育	日版
8日	尤迪的工作室	ユーディーのアトリエ～グラムナートの炼金术士	Gust	角色扮演	日版
	被囚禁的守护者	～囚われの守人～			
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
22日	迪斯加亚 无限	ディスガイア インフィニット	日本一	文字冒险	日版
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	角色扮演	日版
22日	噩梦骑士 携带版	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	策略角色扮演	日版
22日	伊苏 法尔加纳的誓言	イース ～フェルガナの誓い～	Falcom	动作角色扮演	日版
22日	向阳素描 空中卵石 携带版	ひまわり －Pebble in the sky－ ポータブル	角川书店	文字冒险	日版
22日	跨越真实 携带版	リアルロデ PORTABLE	角川书店	文字冒险	日版
28日	魔力充电娘	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russel	文字冒险	日版
22日	Canvas3 七色的奇迹	Canvas3 ～七色の奇迹～	GN Software	文字冒险	日版
29日	女装校园恋曲 携带版	乙女はお姐さまに恋してる Portable	Alchemist	文字冒险	日版
29日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid：Peace Walker	Konami	动作	日版
		2010年5月			
3日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter：Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	美版
11日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
20日	NUGA-CEL！强化！	もっと NUGA-CEL！	Idea Factory	策略角色扮演	日版
27日	GA艺术科 艺术设计班	GA－艺术科アートデザインクラス－	Russel	文字冒险	日版
		Slapstick WONDER LAND			
		2010年6月			
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	唱歌的王子殿下	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	武装神姬 战斗大师	动作	2010年内	Fate/新章	角色扮演
2010年内	死神在背后	角色扮演	2010年内	纸箱战机	角色扮演

03.02 战地 恶人连2

攻略预定

多机种 主视角射击 ■EA ■对应机种为PS3、X360 推荐度 A



“《战地》系列”的“恶人连”旁支以其独特的氛围大受好评，新作继承前作的优点，并将战场扩展到全世界，包括俄罗斯边境地区的山地。场景可破坏的特点也被保留了下来，在进化的引擎的支持下，破坏的程度也得以增加，玩家可以将整栋建筑彻底炸塌。夹着诙谐搞笑剧情的单人部分不过不失，可惜出彩的地方不多。多人对战模式才是本作的闪光点，场景破坏设定的存在让掩体战术更加多变，先炸掉敌人的掩体再干掉敌人的感觉非常棒，丰富的载具系统也是系列的重点。

03.04 .hack//Link

PSP 动作角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 B



本作可以说是集成了系列之大成，包括前几部的小说、动画、游戏与漫画，历代游戏中登场的角色也会悉数出现，可以说是名副其实的最终之作，而副标题的Link也暗示着与其他几作会有联系。虚拟网络世界“The World”一直是游戏的标志之一，而且是系列通用的舞台，本作中的“The World”已经升级成为“The World R:X”。爽快的战斗自然不用说，漫画插入式的剧情叙述也让玩家眼前一亮，100多个同伴更让玩家目不暇接，完结篇就是不一样！

03.06 口袋妖怪守护者 光之轨迹

攻略预定

NDS 动作冒险 ■Nintendo ■对应Wi-Fi Connection 推荐度 A



不同于系列正统作品，作为“《口袋妖怪守护者》系列”的第三作登场的《口袋妖怪守护者 光之轨迹》，将更加强调动作冒险的乐趣。本作的关键词“光之轨迹”，是指玩家可以使用触控笔在NDS下屏描绘出各种的轨迹来召唤口袋妖怪，大大提升了游戏的互动性和趣味性。在4人联机和下载任务更新方面，制作小组也同样花了很多心思。只要玩家拥有《口袋妖怪》其他5部作品的卡带（钻石、珍珠、白金、心之金、魂之银）中的一款，联动后甚至还能使用稀有怪物进行战斗！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年3月			
2日	战地 恶人连2	Battlefield: Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
2日	美国职业棒球大联盟10	MLB 10: The Show	SCE	体育	美版
4日	信长的野望 天道	信长の野望・天道	Koei Tecmo	策略	日版
9日	最终幻想XIII	Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	美版
11日	红色种子档案	Red Seeds Profile -レッド シーズ プロファイル-	MMV	动作冒险	日版
11日	洛克人10	Mega Man 10	Capcom	动作射击	美版
16日	战神III	God of War III	SCE	动作	中文版
16日	MotoGP 09/10	MotoGP 09/10	Capcom	竞速	美版
18日	如龙4 传说的继承者	龙が如く4 传说を继ぐもの	SEGA	动作冒险	日版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
25日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
25日	北斗无双	北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
25日	大力扣杀 现场比赛	パワースマッシュ ライブマッチ!	SEGA	体育	日版
26日	越狱 阴谋	Prison Break: The Conspiracy	Deep Silver	动作冒险	欧版
26日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
30日	横行霸道IV 自由城轶事	Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City	Rockstar Games	动作	美版
		2010年年4月			
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
22日	尼尔 伪装者	NieR Replicant	Square Enix	动作角色扮演	美版
27日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights: Retribution	NBGI	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版
30日	钢铁侠	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
		2010年年5月			
1日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
3日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	美版
11日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
20日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	日版
27日	纯白相册	WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出	Aquaplus	文字冒险	日版
		2010年6月			
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年7月1日	苍翼默示录 CS	格斗	2010年8月31日	丧尸围城2	动作冒险
2010年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2010年内	GT赛车5	竞速			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年3月			
2日	战地 恶人连2	Battlefield: Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
4日	信长的野望 天道	信长の野望・天道	Koei Tecmo	策略	日版
9日	最终幻想XIII	Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	美版
11日	红色种子档案	Red Seeds Profile -レッド シーズ プロファイル-	MMV	动作冒险	日版
11日	洛克人10	Mega Man 10	Capcom	动作射击	美版
16日	最高指挥官2	Supreme Commander 2	Square Enix	即时战略	美版
16日	MotoGP 09/10	MotoGP 09/10	Capcom	竞速	美版
18日	萌萌2次大战（略）2 极端奢华	萌え萌え2次大战（略）2 ☆ウルトラデラックス	System Alpha	策略	日版
19日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
25日	混沌思绪 Love Chu☆Chu	CHAOS; HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	文字冒险	日版
25日	北斗无双	北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
26日	越狱 阴谋	Prison Break: The Conspiracy	Deep Silver	动作冒险	欧版
		2010年4月			
22日	尼尔 完全形态	NieR Gestalt	Square Enix	动作角色扮演	美版
22日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ ～绊地狱たち～ EXTRA	5pb.	射击	日版
27日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights: Retribution	NBGI	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版
28日	旋光的轮舞 DUO	旋光の轮舞 DUO	Cave	射击	日版
29日	W.L.O.世界恋爱机构	W.L.O.世界恋爱机构	5pb.	文字冒险	日版
30日	钢铁侠	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
		2010年5月			
1日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
3日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	美版
11日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
20日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	日版
28日	心灵杀手	Alan Wake	Microsoft	动作冒险	美版
		2010年6月			
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	怪物猎人 边境 Online	モンスターハンター フロンティア オンライン	Capcom	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年8月31日	丧尸围城2	动作冒险	2010年9月24日	光环 致远星	主视角射击
2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年3月			
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
11日	洛克人10	Mega Man 10	Capcom	动作射击	美版
18日	亲子游戏 米菲兔的玩具	おやこで あそぼ ミッフィーの おもちゃばこ	Square Enix	益智	日版
23日	赤钢铁2	Red Steel 2	Ubisoft	主视角射击	美版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
		2010年4月			
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
22日	IVY THE KIWI?	IVY THE KIWI?	NBGI	动作	日版
28日	巴斯钓鱼Wii 世界锦标赛	バスフィッシングWii ワールドトーナメント	Arc System Works	体育	日版
29日	ROOMS 神秘的移动房间	Rooms 不思议な动く部屋	Hundon	益智	日版
		2010年5月			
3日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	美版
11日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
		2010年6月			
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	星之卡比	动作	2010年内	战国BASARA 3	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年3月			
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
3日	KERORO军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗	ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼	NBGI	角色扮演	日版
6日	口袋妖怪守护者 光之轨迹	ポケモンレンジャー 光の轨迹	Nintendo	动作冒险	日版
11日	RPG工具箱DS	RPGツクールDS	Enterbrain	益智	日版
18日	薄樱鬼DS	薄樱鬼DS	Idea Factory	文字冒险	日版
18日	蜡笔小新 笨蛋大忍传 前进! 春日部忍者队	クレヨンしんちゃん おバカ大忍传 すすめ! カスカベ忍者队!	NBGI	动作	日版
18日	热斗! 力量甲子园	热斗! パワフル甲子园	Konami	体育	日版
18日	萌萌2次大战（略）2	萌え萌え2次大战（略）2 [chu～]☆ヤマトナデシコ	System Alpha	策略	日版
25日	学生会的一己之见 DS化的学生会	生徒会の一存 -DSする生徒会-	角川书店	文字冒险	日版
25日	大家的水族馆	みんなの水族馆	Taito	益智	日版
25日	职业棒球 家庭明星DS2010	プロ野球 ファミスタDS 2010	NBGI	体育	日版
		2010年4月			
1日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	角色扮演	日版
1日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchmist	文字冒险	日版
1日	HUDSON×GReeeeN 演唱会!? DeeeeS!?	HUDSON×GReeeeN ライブ!? DeeeeS!?	Hudsun	益智	日版
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
22日	洛克人 ZERO 集合	ロックマン ゼロ COLLECTION	Capcom	动作	日版
22日	IVY THE KIWI?	IVY THE KIWI?	NBGI	动作	日版
22日	火影忍者疾风传 忍术全开 查克拉爆发	NARUTO-ナルト- 疾风传 忍术全开! チャクラッシュ!!	Takara Tomy	动作	日版
28日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	角色扮演	日版
29日	ROOMS 神秘的移动房间	Rooms 不思议な动く部屋	Hundon	益智	日版
29日	家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭	家庭教师ヒットマンREBORN! DS フェイトオブヒートIII 雪の守护者 来袭!	Takara Tomy	动作	日版
		2010年5月			
3日	乐高哈利波特 1-4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	动作冒险	美版
11日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	SEGA	模拟经营	日版
		2010年6月			
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	第二国度	角色扮演	2010年内	大神传 小小的太阳	动作
2010年内	足球小将 激斗的轨迹	体育	2010年内	心跳回忆 Girls' side	文字冒险

《战神III》潘多拉魔盒限定版：2010年3月16日随美版推出，售价229.98美元，内容包括游戏本体、《战神III》设定画册以及附加内容下载码（包含系列音乐集、制作花絮等），其中最吸引眼球的莫过于奢华且霸气十足的潘多拉魔盒包装，FANS不容错过！

最动漫升级改版大16开全彩32页

双D9 16G光盘收录所有动漫资源！



还在四处搜索刚出的新番？不想再为了下载而奔波于各个网站论坛？面对种类繁多的动漫资源无从下手？心水的作品因为无人问津只能苦苦等待？又或者是硬盘和小猫应付不了海量数据？**伴你走过3年快乐时光的《最动漫》自Tot.36起，碟与书全面升级、改版为《最动漫资源志》，为真正喜爱动画的你解决以上所有问题！**

16G双D9光盘 容量飞跃提升！

最动漫资源志DVD全面升级为双D9 DVD-ROM，16G的超大容量带来最丰富的内容，最清晰的画质，最好的音响效果

资源更加全面！

剧场版、OVA、TV动画、演唱会、CD专辑、同人本，你所知道的一切都将在最动漫资源志DVD-ROM中集结

精美豪华且更加超值！

最动漫资源志书升级为大16开全彩32页，改版期间更有超值赠品等你拿

大16开全彩32页更实用，更联动！

全新调整后的最动漫资源志书，内容更加适合坐拥海量动漫资源的你，碟与书一个都不能少

3月中旬全国上市

双D9 16G光盘+大16开全彩32页+精美赠品
超值价15元，期待你惊喜的表情！



游戏·人 第36辑

PlayStation十五周年大特辑：真·3D，游戏及娱乐产业的下一个金矿；跨越娱乐媒介的边疆，《现代战争2》影视化全面解析；2009二次元无责任指南；游戏吉尼斯，连载最终回；《猎天使魔女》特别问答……金曲、美文大放送，请勿错过！

3月10日 全国上市



口袋玩家 第28辑

本辑追踪报道2010剧场版相关消息，第五代口袋妖怪震撼登场！游戏前哨站带来《光之轨迹》的更新资讯。原创漫画中黑暗化神兽都将登场。口袋小说精彩继续。DVD收录《光之轨迹》预告片三连发，最新的《宠物小精灵DP》动画及动画补完等。精美赠品：《口袋妖怪DP物语》笔记本（第二弹）

3月11日 全国上市

高达模型年鉴2010

高达模型**年度大阅兵，爱好者**不容错过的**收藏佳品**
模型总数**超过200款**，各款式之**实物点评**为您逐一送上

去年是高达模型丰收的一年，有着《机动战士高达OO》第二季动画的热潮，高达模型各系列款式迅速涌向市面，为玩家带来丰富的选择。在琳琅满目的款式当中是否会有花多眼乱的感觉呢？本次的《高达模型年鉴2010》将收录去年所发售的所有高达模型以及相关衍生模型款式的实物评测与欣赏，成为您在选购模型时的最佳指导。此外，不仅是高达模型，本辑还将收录包括寿屋等其他模型厂商的产品评测与欣赏，力求让本专辑成为所有类型的模型玩家都适用的精品收藏。

华丽且精密的机械美
MG系列模型款式详细分析
小比例的实惠选择
HG系列模型展示欣赏
走在潮流前端的机体
《高达OO》相关机体尽数呈献
额外收录寿屋等公司之模型款式
主流科幻模型之摄影评测尽数送上

条理性的归类和题材划分 迅速查阅所喜欢的模型系列
所有模型以实物摄影评测 **为您展示各款模型最真实的一面**

3月中旬 全国上市





游小说 第35辑

为各位读者精心呈现《最终幻想ＸⅢ》《但丁神曲》两部近期热门游戏的剧情小说，《使命召唤　现代战争2》再现那个硝烟弥漫的战场，《怪物猎人　闪光的猎人》《战争机器　阿斯弗战役》继续好评连载中，《魔兽世界》同人带给您不一样的感动。

已上市 各地报刊亭销售中



掌机王SP Vol.129

— 攻略透解 —
勇者斗恶龙VI／噬神者／龙珠DS2／寂静岭 破碎的记忆
— 新作情报 —
口袋妖怪突击队 光之轨迹／世界树迷宫III 等

已上市 各地报刊亭销售中





爱图e族 Vol.14

本辑《爱图e族》除了既往的固定栏目还将继续为读者带来丰富的画师和作品介绍外，还特别为关注COMIKET的您精选了35本C77高清同人彩本，此外还有数十张动听的同人音乐CD一并奉上！

已上市 各地报刊亭销售中



模魂志 No.42

寿屋模型年鉴专题将为您展示2009年度以《超级机械人大战OG》作为主打的一系列模型产品。世界最大规模的树脂手办及PVC人形展会WF的现场实况和精美展品将在本辑为您呈送。多种实用的模型制作技巧以及最新玩具点评尽数收录在本辑的《模魂志》。

已上市 各地报刊亭销售中

PSP专辑 Vol.8

《潜龙谍影 和平行者》发售前综合报道/高达对高达NP、女武神2、心跳回忆4等10款PSP大作典藏级攻略/开学购机指南、PSP酷软推介、主机破解全面教程/数据DVD收录50余款PSP精美主题、游戏OST、以及丰富实用软件。

已上市 各地报刊亭销售中



PSP·e族3A Vol.46

年后第一辑《PSP·e族》为玩家精心准备了《休闲PS游戏特辑》。攻略方面本辑有《风来之西林3 携带版》和《天诛 红》两大热门作品献给大家。双D9数据光盘还有更多精彩内容等你发掘！

已上市 各地报刊亭销售中





PS3专辑 Vol.8

大16开240页+数据DVD光盘

— 影像集结 —
最终幻想XIII **高清CG**典藏

— 音乐集结 —
猎天使魔女/现代战争2/铁拳6等350首**游戏音乐**

— 美图集结 —
80张**高清壁纸** 超过200张**游戏设定原画**

— 主题集结 —
主题制作工具及50个**特色主题**范例

— 特别附赠 —
400多个奖杯图标+三连星影像攻略+联合突袭全素材存档

与PS3相关的一切在此集结！

— 信息集结 —
神机情报 新闻资讯 **业界评论** 一网打尽
问答解惑 **购机指南** 网络设置 **一应俱全**

— 特企集结 —
胜利的螺旋——PS3的2009与2010 | **PS3的**新疆界
登顶**奥林匹斯**之巅 | **蓝光**最强画质TOP 100

— 动作集结 —
最终幻想XIV、龙士传说等动作情报汇总
三连星、指环王：征服等游戏的奖杯攻略

— 攻略集结 —
最终幻想XIV | **战神** 收藏版 | **使命召唤 现代战争2**
猎天使魔女 | **三重宇宙** | **真·三国无双** 联合突袭 特别版

已上市 各地报刊亭销售中


©2010 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
沉寂多年的经典名作完全重制
掌机动作角色扮演游戏又一高峰！
四狂神战记
原名：エストポリス｜机种：NDS｜类型：动作角色扮演
发行：Square Enix｜发售日：2010年2月25日
抗争四狂神的恢弘冒险
即将书写新的篇章！
The Lands cursed by the Gods
Estpolis™
エストポリス